f 6.95 / BFR 130

JAARGANG 4 / NOVEMBER 1996

POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN ... UX

Reviews

Wipe Out 2
Quake
Need for Speed Special Edition
Flight-simulator 6.0
Mortal Kombat Trilogy
Fighting Vipers
Deadly Tide
Lucky Luke
Athlete Kings
Orion Burger
Blam!
Machinehead
Micro Machines Military
Chase HQ
Namco Soccer

Z

Concurrentie voor Command & Conquer

TOMB RAIDER

Babes met Ballen



Roken.
Dood-
& dood-
zonde.

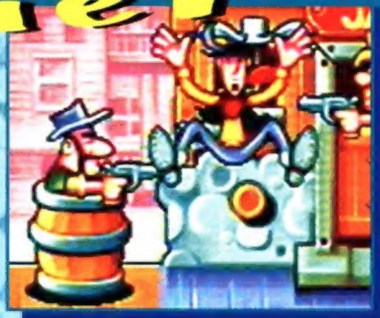
WIL JE MEER INFORMATIE OVER DE JONGERENCAMPAGNE 'ROKEN. WAAROM ZOU JE',
BEL DAN DE STICHTING VOLKSGEZONDHEID EN ROKEN, 06-350 120 25 (20 CT P/M)





MAIN-FRAME™
RENDER
0300
SPEED
MK TRILOGY
LOG/DATE
2296/11/11

Dit nummer



MORTAL KOMBAT TRILOGY
MK fanaten Kees & Andreas waren eensluidend in hun oordeel: MK Trilogy mag niet ontbreken in de spelletjes collectie van iedere zichzelf respecterende gamer. En ook niet in die van de zichzelf niet respecterende gamer.
18

FIGHTING VIPERS
Bang! uit het niets is daar opeens een zeer dik vechtspel. Een topper in speelbaarheid met lekkere moves en korte rokjes.
20



Z
Liefhebber van Command & Conquer? Dan mag je Z niet missen! Een relaxed adventure/strategie spel dat vooral opvalt door z'n humor en z'n eenvoud.
22

QUAKE
De complete versie van het meest besproken PC spel van 1996 ligt inmiddels in de winkels. Ben grijpt dit feit aan om eens uitgebreid in te gaan op de meest in het oog springende innovatie van Quake: de mogelijkheid om dit spel met z'n allen op het Internet te spelen. En nog even een mededeling aan alle boze brievenschrijvers: ook Ben vindt Quake in zijn genre het beste wat een mens krijgen kan!
24



DEADLY TIDE
Zelden kreeg een PC spel zo'n hoog cijfer als Deadly Tide. Bas dook naar de bodem van de diepzee en we hopen dat ie voor volgende maand weer bovenkomt.
28

BLAZING DRAGONS
Iedereen die van de Monty Python humor houdt, zal Blazing Dragon een lekker melig adventure vinden waarin de mensen niet te vertrouwen zijn en draken de heldenrol spelen.
30



LUCKY LUKE
De man die sneller schiet dan z'n schaduw werd onder handen genomen door de man die sneller speelt dan ie z'n stukjes inlevert. Echt een game voor regenachtige dagen, aldus Bjørn.
32

ORION BURGER
Wilbur Waffelmeier is de klos. Hij wordt ontvoerd naar het ruimteschip Protein Harvester waar, na een intelligentietest, blijkt dat hij dom genoeg is om als vlees voor Orion Burgers te dienen en... da's lachen!
42



WIPEOUT 2097
Precies een jaar geleden beschreef Thomas WipeOut als het beste racespel dat ie ooit had gespeeld. Maar ja, toen bestond WipeOut 2097 ook nog niet...
44

TOMB RAIDER
Urenlang zat Skate in de PU-testruimte de 3D action/adventure Tomb Raider te spelen. "En....?", vroegen we benieuwd. "Wat een babe die Lara", was het enige dat Skate nog uit kon brengen, terwijl hij het zweet van z'n voorhoofd wiste.
46

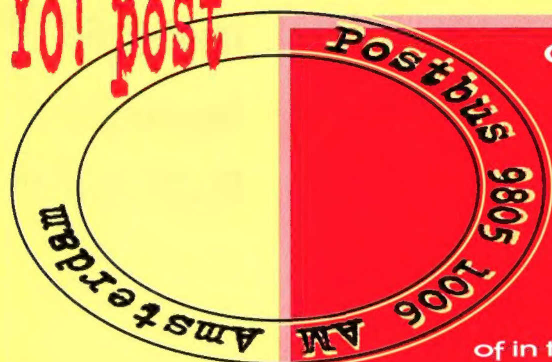
BLAM! MACHINEHEAD
Blam! is een uitstekende 3D shoot'em up die zich het best laat vergelijken met een spel als Fade to Black; spanning en sensatie dus.
48

MS FLIGHTSIMULATOR 6.0
De moeder aller flightsims is nu ook te vliegen door Windows '95 bezitters. Een bommetje droppen op het Pentagon is er niet bij maar verder zit alles erop en eraan.
54



NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION
Bas zat er helemaal klaar voor. Maar net toen hij met rokende banden wilde vertrekken, werd hij met stoel en al van z'n beeldscherm weggetrokken. Vandaar bij hoge uitzondering een testverslag van een brutale indringer die we maar op z'n woord moeten geloven.
56

inhoud



Commentaar, kritiek, liefdesverklaringen, fanmail? Schrijf ons:

POWER UNLIMITED
Postbus 9805
1006 AM Amsterdam

De redactie houdt zich het recht voor brieven niet te plaatsen of in te korten. Plaatsing betekent niet dat de redactie de inhoud van de brieven onderschrijft. Anonieme brieven worden niet geplaatst.

PURANHA'S

Jullie raden nooit wat mij is overkomen... raad dan! Laat maar, ik zeg het wel. Wij (mijn vader, moeder, broertje en ik) zijn dit jaar op vakantie geweest naar Noorwegen. In Noorwegen kun je heel goed vissen dus trok ik er een middagje met mijn hengel, een zwemvest en de laatste Power Unlimited op uit.
Na tien minuten heb ik al twee kleine guppies gevangen, maar ik zit nog steeds te wachten op die ene grote vis. Opeens zie ik een streep door het water gaan. Meteen verplaats ik de hengel naar de streep. Ik weet zeker dat ik die vis vang, ik weet zeker dat... mis, ik ving die vis helemaal niet, want de vis sprong uit zichzelf al in de boot.
Nu denken jullie zeker dat ik dat ter plekke verzin, maar ik zeg jullie, dat is dus niet zo! 'Hoe kan dat nou?', hoor ik jullie denken. Welnu, dat komt omdat het een zeldzame PUranha was die alleen te vangen is met een Power Unlimited. Na de vangst hebben we hem opgegeten (wat we beter niet hadden kunnen doen, want misschien had een of ander museum er nog flink geld voor geboden).
Nick Vording, Wierden.

Agressieve vis zeker? Heb je 'm gegrild of gebakken? Laat GreenPUce het maar niet horen.



JUISTE ELF

Skate, erger jij je er ook zo aan dat in voetbalspellen tegenstanders zich zo stom gedragen dat je met 16-0 kunt winnen? Ik vind het, net zoals jij, leuker om met clubteams te spelen, maar dan moeten de softwaremakers wel de juiste namen en opstellingen vermelden. Wat ik ook mis in voetbalspellen is dat er geen stadions zijn die kloppen met de realiteit.
Michiel Janssen, Sittard.

Vind je het vreemd dat de programmeurs nog niet van de Amsterdam ArenA hebben gehoord? En in hun huidige vorm wint iedereen met (minstens) 16-0 van Ajax. We hadden Skate nog graag even om zijn deskundig advies gevraagd, maar hij was net weg richting Breda. Inderdaad, voor een avondje NAC.

POWERWEB VOORUIT

Hallo powermensjes. De 'opwarming' van jullie PowerWeb schiet al aardig op hè? Zo hé, poep! Dat staat er nu ook al een jaar. Nee, professioneel is 't allemaal niet. En origineel al helemaal niet!
Over originaliteit gesproken, jullie geven veel te onrechtvaardig de originaliteitscijfers bij reviews. Neem nou bij voorbeeld Tekken. Om daarvoor een 10 qua originaliteit te geven vind ik wel een beetje erg sterk. Oké, 't ziet er allemaal mooi uit en het geluid is geweldig, ik had ook niet anders als een 10 voor 't totaal gegeven (wat dat betreft heb je natuurlijk geen andere keus), maar een 10 voor originaliteit? Dat valt me tegen, want eerder waren er natuurlijk spellen als Virtua Fighter, Virtua Fighter II, etcetera. Verder is jullie blad tof. Niets te klagen, eigenlijk best wel leuk, nou ja, eigenlijk onwijs cool, eigenlijk 't allertofste blad dat ik ooit heb gelezen. Houden zo. Wat jullie page betreft; zie die van mij. Daar kunnen jullie nog heel wat van leren. http://www.worldaccess.nl/~sunfield/kvz.
Kevin, Koudekerk a/d Rijn

Nog even geduld a.u.b. Op dit moment zijn we hard aan het werk om het PowerWeb een totaal nieuw gezicht en inhoud te geven. Over niet al te lange tijd zullen we PowerWeb versie 2.0 aan jullie presenteren. Wedden dat we dan een 10 voor originaliteit krijgen?



QUAKE VOOR KLOOTJES

Stelletje ongelooflijke klootjes! Want dat zijn jullie om Quake zo af te kraken! Oké, het verhaal is misschien niet erg origineel, but who cares .... En over de 'ontbrekende' humor: humor past niet in zo'n spannend spel, eikels! Het zou teveel van de spanning wegnemen, stelletje ongewiebelde plaspoppen! Duke Nukem is plat, het blokt en speelt veel te slap. De Duke is een meganaar kind dat nog niet eens van de springplank zou afdurven. En ehh, je kunt Quake wel over het Internet spelen. Ook de sharewareversie. Download gewoon effe 'QDM' en 'QuakePPP versie 2.0' van http://www.head2head.com.
Trouwens de puzzels zijn retemoeilijk. Episode 1 stelt dan niet zo veel voor, maar 3 en 4 zijn goed voor een half uur zoeken per level. Duke is dead, let Quake rule the galaxy.
Jerre van Erp

QUAKE VOOR NERDS

Voor het eerst in een lange tijd ben ik het weer met jullie eens. Ik heb het natuurlijk over het superieure Quake. Het is inderdaad een van de mooiste 3D-spellen die ik in een lange tijd heb gezien. Die *engine* is gewoon te gek. Maar er zit ook een keerzijde aan Quake: het personage. Ik vind 'm echt een domme nerd. Hij heeft gewoon niet genoeg persoonlijkheid. Bij Wolfenstein was het de big smile en dat geluidje als je het beste wapen te pakken kreeg. Bij Doom de smile en tekst als je de Chainsaw of de BFG 9000 aan je assortiment toevoegde. Duke Nukem lult gewoon de hele tijd stoer in zichzelf ('Nobody steels our chicks... and lives!'). Dit soort dingen maken het leuk, maar zijn bij Quake gewoon 'vergeten'. Jammer.
Martijn van Dalen
martijn.van.dalen@tip.nl



QUAKE FOR KRAUTS

Wees maar gerust, dit is geen zeikerige brief van 'oh, wat zijn jullie goed.' Ik heb wat te klagen. En niet zo'n beetje ook. Toen ik onlangs in Duitsland op vakantie was, zag ik daar opeens in een klein miezerig winkeltje Quake liggen. Ik begon meteen te kwijlen en heb het gekocht. Spijtig genoeg moest ik daar nog vier dagen blijven voordat ik dit goddelijk spel kon spelen. Ik kreeg ontwenningsverschijnselen, maar na die vier dagen kon ik dan eindelijk aan de slag.
Wat een mooi, cool spel! Ik wachtte op de Power Unlimited van september om te zien hoe jullie het een 9,5 zouden geven. Ik las de review en was het eens met de vernoemde voor- en nadelen. Maar toen ik de eindpunten zag, kreeg ik spastische neigingen. Een armoedige 8,4! Hoe durven jullie? En Duke Nukem 3D (met alle respect voor dit spel) geven jullie eerst een 9,9 en daarna nog een 9. Quake is gewoon stukken beter. Een 9 (minstens) was fair geweest. Als de volledige versie bij jullie binnenkomt, doe het dan maar opnieuw en geef het een 9.
Tim Van Baelen, Helchteren, België.

■ In dit nummer vind je een review van de commerciële versie van Quake. Deze versie is vele malen mooier en uitgebreider dan de shareware-uitgave. Logisch dus dat we niet meteen met tienen gaan strooien. Trouwens, sinds wanneer is een 8,4 een slecht cijfer, heren?
En dan nog even dit: vanaf volgend jaar (voorjaar) praat helemaal niemand meer over Quake of Duke, want dan verschijnt Unreal van Epic games. Het spel is nog lang niet af, maar de eerste alpha-versie die we kort geleden onder ogen kregen, maakte één ding duidelijk: Unreal wordt de mooiste 3D shoot'em up aller tijden! Meer hierover in de nieuwsrubriek.

Z

Ik las in de Power Unlimited van juni '96 dat het spel Z in juli of augustus zou verschijnen.
Ik ben dus naar ons lokale software-winkeltje gegaan om te vragen of het spel al verkrijgbaar was. Daar werd mij verteld dat het spel alweer uit de collectie genomen was! Nu is mijn vraag aan jullie dus: is Z nog wel verkrijgbaar? En wanneer geven jullie een (p)review van het spel? Oh ja, jullie blad (waar ik nu ongeveer twee jaar abonnee van ben) vind ik echt keigaaf.
Roland Asmann, Lichtenvoorde.



■ Z, het onofficiële broertje van Command & Conquer, is vele malen uitgesteld. Ook wij hebben pas laat een testversie gehad, maar in deze Power Unlimited lees je toch nog een uitgebreid spelverslag. Het spel is nu ook overal te koop.

MEER MAY

Nu doen jullie het weer. Brian May kan niet zingen? Durven jullie soms te beweren dat jullie het beter kunnen dan hij? Nou, dat wil ik dan wel eens horen. En dan dat onzinnige 'To much May will kill you'! Dat slaat nergens op. Zo maar uit de lucht gegrepen. Jullie hebben vast nog nooit naar Brian's muziek geluisterd. En dan wel een review met die Extince als gastschrijver. Of die zo goed is. Als ik daar naar luister heb ik een week lang nachtmerries! Ik begrijp jullie echt niet.
Ren nu maar snel naar de winkel, koop een CD van Brian May (Live at The Brixton Academy, bijvoorbeeld), stop 'm voorzichtig in de CD-speler en ga je in een donker hoekje zitten schamen.
Thomas Brand, Boskoop.

■ Toevallig zijn wij grote fans van Extince, dus *cool it*, Brand. Over Brian May willen we het niet meer hebben, of hij moet nu eindelijk eens met een *goede* CD uitkomen.

Yo! Kunst

K. en D. Terra, Heemstede

M. van Maurik, Eindhoven

J. Soechit, Amstelhoek

Y. de Smet, Kleit (België)

J. Lottenies, Stekene (België)

A. Soechit, Amstelhoek

N64 NAAR MAART

De kogel is door de kerk. Nintendo's 64-bit Fun Machine verschijnt niet meer in dit jaar.

De officiële releasedatum voor heel Europa staat nu gepland voor 1 maart 1997. Dat is bijna een jaar na de introductie in Japan en vijf maanden na Amerika. De prijs van de N64 zal 499 gulden bedragen en bij de introductie zijn drie Nintendo-games beschikbaar; Super Mario 64, Pilot Wings 64 en Wave Race 64. Uiteraard liggen er rond die tijd ook (import) N64-titels van andere softwarehuizen in de winkels.



Ja, die Japanners kunnen lachen, die hebben de N64 al lang in huis.

UNREAL VERSLAAT QUAKE

Vergeet Doom, negeer Duke Nukem 3D, lach om Quake, want in het voorjaar van 1997 verschijnt de mooiste 3D shoot'em up ooit. We hebben het hier over Unreal, een nieuwe titel van Epic Games, gedistribueerd door GT Interactive (juist, de mannen van Quake).

NIEUWE ENGINE

Het opvallende van Unreal is niet het spelconcept (schieten op alles dat beweegt), maar wel dat voor het spel een compleet nieuwe 'engine' is geprogrammeerd. Deze softwaremotor laat op het gebied van 3D-graphics de concurrentie ver achter zich. De beelden zijn haarscherp en bij het inzoomen zijn de pixels moeilijk te ontdekken.

Ook belooft Epic dat de levels in Unreal veel uitgebreider en verrassender zullen zijn dan in Quake en dat de monsters over een hoger A.I. (kunstmatige intelligentie) beschikken. We zijn benieuwd.









SEGA op TV

In Amerika bestaat het al een tijdje, maar vanaf november zal ook Nederland voor het eerst kennis kunnen maken met het fenomeen Sega Channel.

De primeur van Sega Channel gaat naar kabelmaatschappij ENECO. Deze firma zal als eerste in Nederland de hele gemeente Rotterdam voorzien, waarna als alles goed gaat ook de regio Dordrecht en Schiedam snel zullen volgen.
Plannen voor de rest van het land zijn op dit moment nog niet bij ons bekend.

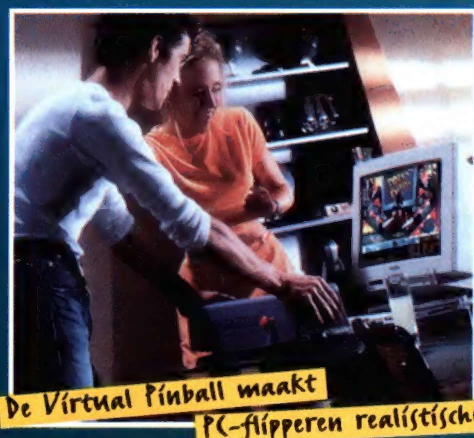
MEGADRIVE + DECODER

Het Sega Channel is gewoon via de kabel te ontvangen. Wel moet je over een MegaDrive en een decoder beschikken. Die decoder kun je in een aantal winkelketens kopen voor het bedrag van 399 gulden. Daarnaast betaal je een maandelijks abonnement van f 19,95. De decoder prik je vervolgens bovenop de MegaDrive en vanaf dat moment kun je talloze Sega-games via de kabel binnenhalen en 24 uur per dag onbeperkt spelen.
De Sega Channel-abonnees kunnen elke maand gemiddeld uit zo'n 25 games kiezen, waarvan 75 procent maandelijks wordt ververst. Naast bekende titels als Sonic And Knuckels, Story Of Thor, Outrun en Ecco The Dolphin zijn er ook zogenoemde 'Test Drives'. Dankzij die Test Drives speel je een MegaDrive-spel dat nog niet in de winkels ligt. Als Test Drive voor de introductiemaand heeft ENECO Sega's Sonic 3D aangekondigd.
Verder kan je op het Sega Channel regelmatig aan wedstrijden deelnemen, en bovendien speltips en gamesnieuws bekijken.
Meer info (alleen voor lezers met een ENECO-kabelaansluiting): Tel.06-0603 (tijdens kantooruren).


Gamers in Rotterdam kunnen vanaf november spelletjes binnenhalen via de kabel.

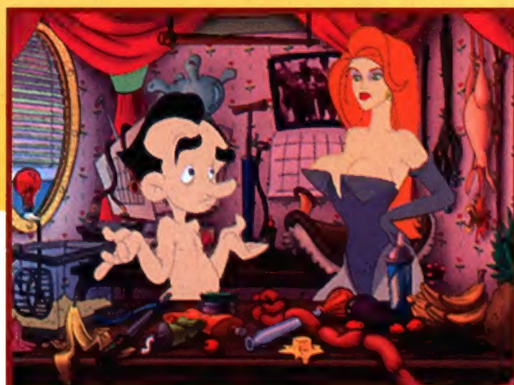
PHILIPS FLIPPERT

Wie wil er nou niet een eigen flipperkast in huis? Jammer genoeg zijn die kasten vaak niet te betalen.
Philips heeft daar wat op gevonden. De Virtual Pinball is een apparaat dat binnen een paar seconden op de PC is aan te sluiten. Het bevat de bekende trekknop voorop en twee flipperknoppen aan de zijkant.
Bij dit grappige stukkie hardware wordt een CD-ROM met vier verschillende pinball-games meegeleverd, bovendien is de Virtual Pinball volgens haar makers geschikt voor alle andere PC CD-ROM flipperspellen.
De surrogaat flipperkast ligt vanaf eind oktober in de winkels voor een bedrag van 249 gulden.
Meer info: Philips Consumentenlijn, tel.06-8406.


De Virtual Pinball maakt PC-flipperen realistischer.

LARRY vaart uit

De ultieme superslungel is terug. Leisure Suit Larry, mega-nerd en adventure-held van het eerste uur, stort zich binnenkort in een nieuw avontuur van Sierra. Meer dan drie miljoen fans hebben wereldwijd al van zijn mislukte stunts en slippertjes mogen genieten en daar komen er ongetwijfeld nog wel meer bij.
Larry's nieuwe, en inmiddels zevende game, heet Leisure Suit Larry: Yank Hers Away. Onze vriend monstert aan op het cruiseschip H.M.S. Bouncy. Aan boord wemelt het natuurlijk van de babes. Al zijn ze stuk voor stuk slimmer, cooler en sterker dan Larry, deze keer moet en zal hij de vrouw van zijn dromen aan de haak slaan. Dream on Larry, dream on.


C&C 2 HEET RED ALERT






Op 31 oktober moet het gebeuren, want dan verschijnt het vervolg op Command & Conquer, de mega PC-hit van 1995 met meer dan één miljoen verkochte exemplaren.
Deel twee heet Red Alert. In veertig nieuwe missies heb je de beschikking over lucht- en marine-eenheden, nieuwe wapens en (verdedigings)objecten. Het speelveld is uitgebreider, de legers omvangrijker en slimmer, er is Internet-ondersteuning, een oefenmissie en een terrein-editor waarmee je je eigen slagvelden kunt ontwerpen. Binnenkort een uitgebreid verslag in Power Unlimited.
Meer info: http://www.westwood.com

Pocket GAME BOY

Eind oktober ligt er voor ongeveer ƒ139,- een nieuwe en modernere uitvoering van Nintendo's Game Boy in de winkels. De Pocket Game Boy is lichter en kleiner dan z'n oudere broer. Zo meet de Pocket Game Boy slechts 12,5 cm x 7,5 cm x 2 cm (tegen 14,5 x 9 x 3 cm). Er gaan ook twee batterijen minder in het apparaat dan voorheen en dat terwijl de graphics er dankzij het verbeterde display nog ietsje scherper uitzien.

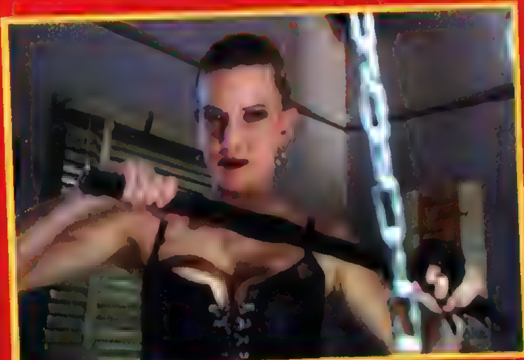
De Pocket Game Boy op ware grootte!



Niet alleen kleiner, maar ook een stukkie lichter dan z'n grote broer.

PHANTAS-MAGORIA 2

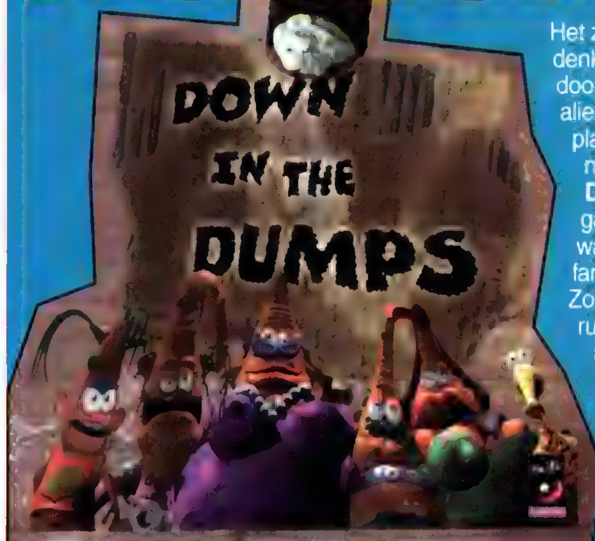
Eind 1995 deed Phantasmagoria het bloed van duizenden computergebruikers stollen met een akelig realistische en huiveringwekkende adventure.
Je begrijpt het al, binnenkort verschijnt het nog bloederigere tweede deel. Phantasmagoria 2: A Puzzle Of Flesh doet wederom een beroep op je stalen zenuwen. In een complex uitgewerkte horror-story, vind je weer talloze special effects, echte acteurs (levend en dood), verbluffend mooie (op Silicon Graphics) gerenderde 3D achtergrondbeelden en een eenvoudig te bedienen interface.
Dat wordt weer griezelen tijdens de donkere dagen voor de Kerst.







Neuzen dicht



Het zal je maar overkomen... De familie Blub denkt lekker op vakantie te gaan maar komt door het toedoen van een bende vandalistische aliens niet aan op het zonnige strand van de planeet Epsilon maar op een stinkende vuilnisbelt in New York!
Down In The Dumps is een adventure game met veel cartoon-achtige elementen waarin het jouw taak is om de onfortuinlijke familie Blub uit hun benarde positie te redden. Zoek de ontbrekende delen van het gecrashte ruimteschip van de familie en bind de strijd aan met Khan, de keizer van de vuilnisbelt! Houd je van humor en cartoons en ben je niet vies van wat rottend afval tussen je tenen, lees dan volgende maand de uitgebreide review van Down In The Dumps.

NATIONAL fungames



Op 15 december staat de Amsterdamse RAI in het teken van fun en games.

Ben je tussen de 12 en 22 jaar, dan kun je je de hele dag uitleven met trendy sporten als city-basketball, beachvolleyball, streethockey, aerobics & dance, human table-soccer, maar natuurlijk ook met videogames.
Het evenement staat geheel in het teken van 'Melk. De witte motor.'
Voorafgaand aan de National Fun Games worden op drie plaatsen in het land speciale voorronden georganiseerd. Tijdens die dagen kunnen potentiële deelnemers vast wat oefenen in de verschillende onderdelen en kennismaken met andere sportievelingen. Deze 'Melk. De witte motor-dagen' vinden plaats in Den Bosch (27 oktober), Den Haag (3 november) en Zwolle (10 november).
Heb je interesse om je op 15 december eens flink uit te leven, dan kun je je gratis aanmelden via 06-8991118 of via het CJP-café op internet (www.cjp.nl).

DEMON Driver

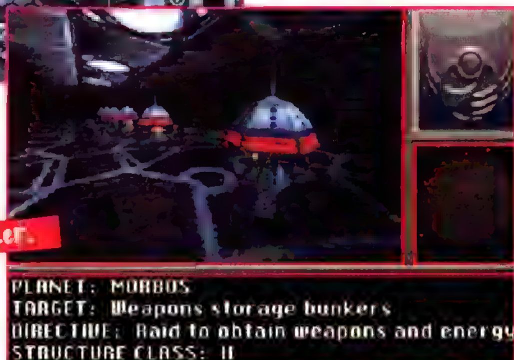
Wil je hogerop in de maatschappij? In de 21e eeuw bereik je alleen de top als je rijdt alsof de duivel je op je hielen zit. Demon Driver is een kruising tussen een stripverhaal en een racegame met 17 idiote circuits waarin jij 't met je supersnelle 'Vob' opneemt tegen 12 gehaaide tegenstanders die er niet voor terugschrikken hun dodelijke wapens te laten spreken.



Triootje Microsoft


NBA Full Court Press.


Monster Truck Madness.



Hellbender.

We hebben ze al bekeken maar helaas hadden we geen ruimte meer om NBA Full Court Press, Hellbender en Monster Truck Madness in dit nummer te bespreken. Die houd je dus tegoed voor volgende maand. We kunnen alvast verklappen dat ze alledrie hele mooie rapportcijfers krijgen. Nieuwsgierig? Hier alvast een (grafisch) tipje van de sluier.

Volgende maand in Power Unlimited

Volgende maand in Power Unlimited: de grote Power-enquête 1996 waarin jij mee kunt beslissen wat het spel van het jaar wordt.
Verder reviews van onder andere The Elk Moon Murder, Tobal No. 1, Strife, Area 51, Killing Zone, Project Overkill, Horned Owl, Black Fire, Die Hard Trilogy en nog veel, veel meer.
De nieuwe Power Unlimited ligt vanaf 19 november in de winkels.

DAVID ZEGT VAARWEL!



Er is een tijd van komen en er is een tijd van gaan om maar eens een cliché te noemen waar je in dit soort situaties niet omheen kunt.
Al vanaf het eerste nummer van Power Unlimited in 1993 was David erbij en stortte hij zich 't liefst op flightsims. David, zelf een fanatiek (zweef)vlieger, ontwikkelde zich bovendien tot een ware tovenaar op de Macintosh. Dat hadden we in 't begin nog niet in de gaten (anders hadden we die Mac wel van 'm afgepakt), maar ruim een jaar geleden kwam David plotseling met een doos vol Apple-hardware de redactie binnen. 'Alstublieft heren,' riep-ie trots, 'hier is het PowerWeb!' PowerWeb? PowerWeb? Nieuwsgierig keken we naar een zeer professionele demo van onze toekomstige site op internet. David sjeesde als een ware wizard over de digitale snelweg en had ons binnen een half uurtje ingepakt. Internet is the way to go. Dat had hij zelf als geen ander in de gaten, want niet veel later hing-ie aan de telefoon met een treurige mededeling: 'Sorry chef, ik moet het wat rustiger aan doen met het testen van games. M'n bedrijfje wordt overladen met aanbiedingen voor het bouwen van nieuwe sites.' Jullie begrijpen het al, sinds het succes van het PowerWeb is David een succesvol zakenman. Het definitieve afscheid van David als redactielid komt dus niet als een verrassing. Het stemt ons wel treurig. David, jongen, bedankt voor je inzet en enthousiasme. Het ga je goed en, ehhh, denk nog eens aan ons als je gaat rentenieren op Aruba. Misschien heb je dan weer tijd voor een paar flightsim-verhalen of een paar van die scherpe Mac-reviews?
(De fraaie tekening van David komt overigens van Joost Stokhof uit Amsterdam.)



deel 2

Het is half september en ik heb net het nieuws gelezen dat de Nintendo 64 pas 1 maart volgend jaar naar Europa zal komen. Wat zielig voor jullie. Hier is ie namelijk al vanaf 29 september verkrijgbaar. Tenminste... als je snel bent.

UNITED STATES OF ADAM

DE ANDERE DIMENSIE

GOUD GELD

Er zijn momenteel een kleine 600.000 N64 apparaten onderweg naar de Verenigde Staten, en misschien voor de kerst nog een miljoen. Speelgoedgigant Toys 'r' Us verwacht op de eerste dag alleen al 150.000 exemplaren te verkopen. De cijfers uit Japan ondersteunen dit optimisme; na tien weken waren daar al een miljoen N64 consoles verkocht (en een miljoen Super Mario 64 games, een nieuw record).

De verwachting hier is dat de videogame markt met het lanceren van de N64 uit de depressie zal klimmen die al twee jaar duurt. Niet alleen de volgende generatie van gaming is hier, maar ook droomt men weer de volgende vloedgolf aan goud geld te verdienen. Er wachten tenslotte 35 miljoen huishoudens op een 'upgrade' van hun 16 bit apparaat, terwijl er van de PlayStation en de Saturn na een jaar bij elkaar maar zo'n anderhalf miljoen exemplaren zijn verkocht.

GEHEIM

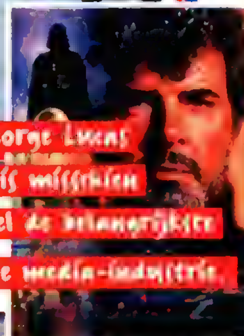
Ik besloot dus op een zondagmiddag de plaatselijke Toys 'r' Us winkel te bezoeken alwaar van laserdisc enkele leveltjes SuperMario 64 te spelen zouden zijn. Dat klopte, alleen stond er een bataljon 6 tot 12-jarige jochies gillend en de schoudertjes breed makend de toegang tot het apparaat te versperren. En dichterbij komen was niet mogelijk; daar zorgde een geniepige dwerg wel voor die zijn yankeedoodle rotkop vol in mijn nietsvermoedende maag plantte om naar voren te kunnen dringen. Een killer move.

Wat bedremmeld en misselijk liep ik daarna over straat en zag een Virtual World, waar op de grote glazen deur in sierlijke letters stond geschreven dat dit een vestiging was van de Virtual Geographic League (VGL), een voorheen geheime organisatie, opgericht in 1897. Oprichters van de League waren Alexander Graham Bell (de uitvinder van de telefoon) en Nikola Tesla (uitvinder van o.a. ons elektriciteitsnet en de radio). Zij richtten VGL op met als doel andere dimensies te ontdekken en te verkennen. Leden van hun club waren ondermeer Albert Einstein en Charles Lindbergh. En de Virtual World was opgericht om toekomstige expedities van interdimensionale tijdreizen te kunnen betalen.





Shadows of the Empire is exclusief gemaakt voor de N64.


George Lucas is misschien wel de belangrijkste man van de digitale media-industrie.


Logo van de Virtual Geographic League.

SHITE

Mijn aandacht gegrepen wandelde ik de statige trappen op waarna een overvette computernerd mij voor negen dollar wegleidde naar een koperen koepel. Aldaar in opgesloten, groot scherm voor me, handen vastgelijmd aan de joystick, begon mijn reis naar een andere dimensie, een Martiaanse oorlog of iets, in de 31e eeuw. Kedo, bam, keboef, ik lig aan stukken en een akelig gevoel van deja vu dringt zich op. Dit spel -Battletech noemde ze het - ken ik, als Mech Warrior op de SNES. Piloot in een transdimensionaal universum, wat een 'shite'. Is dit wat de slimste wetenschappers van de 19e en 20e eeuw in hun herenclub uitvoerden? Na het verlaten, nee, wegvluchten uit deze gotspe, check ik het internet en kom erachter dat de Virtual Worlds in handen zijn van Tim Disney, de kleinzoon van. 'Virtual' betekent virtueel en dat betekent denkbeeldig en de Virtual Geographical League is puur uit de denkbeeldige duim gezogen.

HET GOUDEN EI

Dus wacht ik nog wel even op de ultieme game-ervaring die mij mee zal voeren naar andere dimensies. Misschien met 'Starwars, Shadows of the Empire', van N64 Dream-Team lid LucasArts. Een geheel exclusief voor N64 geschreven avontuur, dat zich afspeelt tussen de delen twee en drie van de originele Starwars trilogie. Gemaakt onder de bezielende leiding van George Lucas, misschien wel de belangrijkste man van de digitale media-industrie.

Zijn andere bedrijf Industrial Light & Magic maakte de technische hoogstandjes in films als Terminator 2 en Jurassic Park mogelijk, en Rebel Assault is nog steeds een van de best verkochte CD-Rom spellen aller tijden. Met zijn baanbrekende werk heeft Lucas ervoor gezorgd dat nu miljarden dollars investeringsgelden Hollywood binnenstromen, op zoek naar het gouden ei van de interactieve multimedia. Maar daar over volgende keer wellicht meer.

Ye bye now,

ADAM



POWER UNLIMITED'S games top 10

POWER HITS

Hier volgt een overzicht van de games die in de vorige drie nummers de beste cijfers kregen:

GAME BOY
Kirby's Block Ball (juli/aug) 8,1
Adventures Of Lolo (juli/aug) 8

NINTENDO 64
Pilot Wings 64 (oktober) 9,8
Super Mario 64 (oktober) 9,6

SNES
Super Mario RPG (september) 8,6

SATURN
Virtua Fighter Kids (oktober) 9,5
Ultimate Mortal Kombat (oktober) 9,4
Nights (september) 9,4
Panzer Dragoon 2 (juli/aug) 8,8
Sonic Wings Special (oktober) 8,7
Earthworm Jim (oktober) 8,6
Mega Man X3 (juli/aug) 8,2
ShellShock (juli/aug) 8,1

PLAYSTATION
Jumping Flash 2 (oktober) 9,2
Crash Bandicoot (september) 9,2
Tunnel B1 (september) 9,1
Fade To Black (september) 8,9
Formula 1 (september) 8,8
Vampire Night Warriors (juli/aug) 8,8
Aquanaut's Holiday (juli/aug) 8,5
Viewpoint (oktober) 8,3
Primal Rage (juli/aug) 8,3
Bust-A-Move 2 (september) 8,2
Po'ed (juli/aug) 8,1
Street Fighter Alpha (oktober) 8
Need For Speed (juli/aug) 8
Gradius Deluxe (juli/aug) 8

PC CD-ROM
Megarace 2 (september) 9,1
Duke Nukem 3D (september) 9
Gearheads (september) 8,6
Urban Runner (september) 8,5
Time Commando (september) 8,5
Spycraft (juli/aug) 8,5
Grand Prix 2 (september) 8,4
Quake Shareware (september) 8,4
Terra Nova (oktober) 8,3
Secret Mission (september) 8,3
S.T.O.R.M. (september) 8,3
AH-64D Longbow (september) 8,3
Star Control 3 (juli/aug) 8,3
Strip Poker Pro (juli/aug) 8,2
Afterlife (oktober) 8,1
Olympic Soccer (juli/aug) 8,1
Civilization 2 (juli/aug) 8
Witchaven 2 (juli/aug) 8

SONY PLAYSTAION POWER top 10

1. (-) Formula 1
2. (4) Resident Evil
3. (-) Toshinden 2
4. (-) Bust-A-Move 2
5. (-) Namco's Museum Pieces
6. (8) Track & Field
7. (2) Adidas Power Soccer
8. (5) Ridge Racer Revolution
9. (3) Fade To Black
10. (6) Need for Speed

NINTENDO POWER top 10

1. (-) Super Mario 64 (N64 import)
2. (-) Pilot Wings 64 (N64 import)
3. (-) Secret of Evermore (SNES)
4. (-) Smurfen (SNES)
5. (5) Super Mario RPG (SNES import)
6. (6) Secret Of Mana (SNES)
7. (10) Toy Story (Game Boy)
8. (-) Loony Tunes (Game Boy)
9. (3) Int. Superstar Soccer Deluxe (SNES)
10. (4) Donkey Kong Country 2 (SNES)

PC POWER top 10

1. (1) Grand Prix 2
2. (-) Quake
3. (-) C&C Tactical Operations
4. (2) Duke Nukem 3D
5. (-) Z
6. (3) Settlers 2
7. (7) Warcraft 2
8. (4) Civilization 2
9. (-) Need For Speed Special Edititon
10. (9) C&C Covert Operations

SEGA SATURN POWER top 10

1. (1) Ultimate Mortal Kombat
2. (6) Formula 1
3. (2) Need For Speed
4. (-) Earthworm Jim
5. (3) Sega Rally
6. (8) Virtua Fighter 2
7. (5) Virtua Cop
8. (4) Loaded
9. (9) Baku Baku
10. (-) Worms

De Power Top-10 wordt samengesteld door de redactie van Power Unlimited in samenwerking met:

Dixons
computercollectief
VROOM & DREESMANN
Intertoys
CONTACT
PMR
DIAMOND SOFT
DIMENSIONplus

PAC VAN MIJN HART

What we're going to do now is go back, way back, back into time. There was a time that man was known as Neanderthaler, Troglodyte. You know Pac Man...

LANG GELEDEN...

In een grijs verleden, toen mensen nog pyjama's droegen en de dieren nog konden spreken, was er een spel dat tot op de dag van vandaag niet geëvenaard is; en dan heb ik het natuurlijk over Pac Man. Voor mensen die de afgelopen twee decennia op een onbewoond eiland hebben gezeten en geen flauw idee hebben wie of wat Pac Man is; stop maar met lezen en koop het nieuwste nummer van de Wapiti.

DE BOM

Hoewel Pac Man inmiddels al menigmaal is getransformeerd naar de home-consoles, blijft de arcade versie de bom. Waarom? Omdat de traditie dat zo wil. Al meer dan vijftien jaar lang pogen mensen over de hele wereld de eeuwige honger van de Pac Man te stillen. Met risico voor hun eigen leven hebben mensen de tocht naar de arcade gemaakt om aldaar hun zuurverdiende geld in de gleuf te laten verdwijnen. En dan wil jij zeker op je luie krent op de bank de geschiedenis gaan herschrijven! Echt Niet!

DO THE PAC MAN

Pac Man was in zijn gloriedagen een ware inspiratie voor de toen opbloeiende hiphopcultuur. De arcade was tenslotte één van de 'places to be' voor de B-Boys en Fly girls. Zowel in graffiti, rap als in breakdancen werden referenties gemaakt naar populaire videogames als Asteroids, Donkey Kong jr. en uiteraard Pac Man. In het begin van de jaren tachtig verscheen er zelfs een hiphopplaat van een artiest die zich The Pac Man noemde. *I'm The Pacman (I eat up everything I Can)* was destijds hét nummer bij uitstek om headspins en meer van dat soort breakdances op uit te voeren. Ook de legendarische The Jonzun Crew maakte een ode aan hun favoriete videospel; *Pac Jam (Look Out For The O.V.C.)*.



PAC CLASSICS

Mijn verjaardag is op 14 mei en mocht je geen flauw idee hebben wat je mij moet geven dan heb ik een goede tip voor je: de L.P. Pac Man Fever. Dit stukje vinyl is één van de meest gezochte platen op deze planeet. Er staan acht originele songs op van de meester-componisten Jerry Buckner en Gary Garcia (geen familie van de Greatfull Death frontman Jerry Garcia). Alle nummers zijn gemaakt voor prehistorische computerspelletjes als Donkey Kong, Defender, Frogger en - hoe kan het ook anders- Pac Man. Hoewel Garcia en Buckner ook verantwoordelijk zijn voor de muziek van de sequels van deze klassiekers is er na het album Pac Man Fever nooit meer werk van deze twee genieën op de gevoelige plaat vastgelegd.

MR. PAC

Zo heb je wel weer even genoeg wetenswaardigheden over het beste arcade spel aller tijden voor je kiezen gehad. Wil je het allemaal zelf ervaren dan adviseer ik je om buurthuizen, havencafé's en snackbars af te stropen. Er staan nog flink wat Mr. Pac kasten in het land. Dat weet ik zeker want het afgelopen weekend ben ik 'm al vier keer tegen het lijf gelopen. That's it for now, and remember kids; Hapiness Is A Hungry Pac Man.

KEES

Onder redactie van Nancy



Succesvolle films die met behulp van sequels volledig worden uitgemolken zijn er genoeg. Meestal zijn ze slechter naarmate het cijfer achter de titel hoger wordt. Zelden iets om blij van te worden. Behalve wanneer er 15 jaar tussen het origineel en de opvolger zit. En een doodgewaande jeugdheld weer opstaat...

Lang geleden, toen ik nog jong en onbedorven was, zag ik 'Escape from New York'. Die film hielp mij aan een permanente voorkeur voor actie en Science Fiction (het liefst gecombineerd). Het verhaal speelt zich af in een toekomstige wereld, waarin van New York een gevangenis is gemaakt. Wanneer de president van de USA met z'n vliegtuig neerstort en belandt in 's lands modelgevangenis (waaruit ontsnappen zo goed als onmogelijk is) wordt hij door de gevangenen gekidnapped.

SNAKE PLISSKEN

Paniek natuurlijk, want de president moet gered worden. Enter Snake Plissken. Hij wordt tegen wil en dank gerecruteerd om een reddingspoging te ondernemen. Zonder president terugkomen betekent sterven, New York ingaan komt eigenlijk op hetzelfde neer.
Maar ze hebben Snake niet voor niks uitgezocht om dit karwei te klaren. Snake draagt zwart leer, heeft een lapje over z'n linkeroog en een grote slang op z'n borst getatoeëerd. Een echte stoere machoman. Eh... nee, ik werd niet verliefd op hem. Ik wou net als hem zijn.
En nu ik ouder en wijzer ben en vrede heb met het idee dat ik nooit een echte machoman zal worden (ach, vrouw zijn heeft ook zo z'n voordelen), komt ie terug! Kan ik weer helemaal opnieuw gaan afkicken.

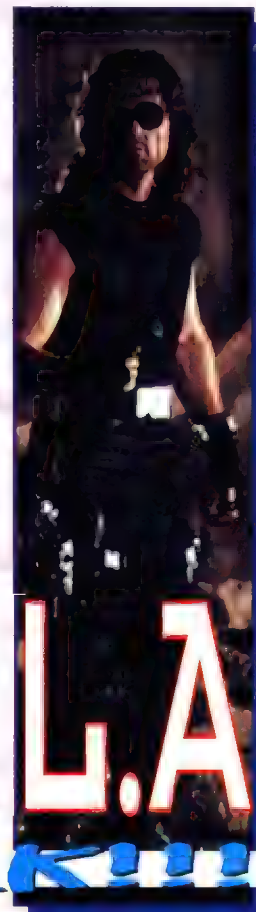
ESCAPE FROM... L.A.

Maar ik dwaal af. In het vervolg is het zestien jaar na de spectaculaire ontsnapping uit New York. Snake woont tegenwoordig in Los Angeles, stad van aardbevingen. De laatste beving heeft L.A. losgeslagen van het vasteland. De nieuwe president van Amerika maakt daar graag gebruik van en stuurt al het schorum dat de USA rijk is, naar deze nieuwe natuurlijke gevangenis.
Maar dan komt Snake's dochter in L.A. terecht en raadt eens wie de opdracht krijgt haar te redden? En nu we toch aan het raden zijn, hoe denk je dat het vervolg op Escape from New York heet? Juist; Snake Plissken stars again in 'Escape from L.A'. Bijna hetzelfde verhaal, zelfde regisseur en zelfde hoofdpersoon.

ROCKYROMMEL

Maar laat een ding duidelijk zijn, we hebben het hier niet over Rockyrommel of Police Academy deel 38. 'Escape from N.Y.' werd in 1981 gemaakt door John Carpenter (Halloween, Christine, The Thing). Doordat hij zich niets van Hollywood regels aantrok, werd het een van die zeldzame films waarbij je anderhalf uur in een totaal andere wereld bent waarin je naam Snake Plissken is, je kleding uit zwart leer bestaat en je maar één doel voor ogen hebt: alles wat in je weg staat vernietigen! Maar neem mijn woord er niet voor. Ga zelf kijken.

Release: 7 november 1996





ESCAPE FROM L.A.

SNAKE IS BACK!!!



Punk-platenlabel Epitaph heeft al enige tijd een Website en brengt nu ook haar eigen enhanced CD op de markt. Mogen we even voorstellen: Bored Generation.

SOUNDS



SKATE-SNOWSURF-SOUND

Bored Generation is een compilatie-CD met tien nummers van onder andere Pennywise, Helmet, Offspring, Rancid en de Beastie Boys.
Voor het Rom-gedeelte van de CD is het toverwoord skatesnowsurfsound. Veel high-action surf-, skate- en snowboardfilmpjes met fijne herriemuziek op de achtergrond.
Natuurlijk staan er ook bio's op van de bands, de surfers, skaters en boarders. Maar bio's zijn een beetje verplichte kost en niet erg interessant. Meteen maar doorklikken naar de lijst met Websites.

GEEN GEZEUR

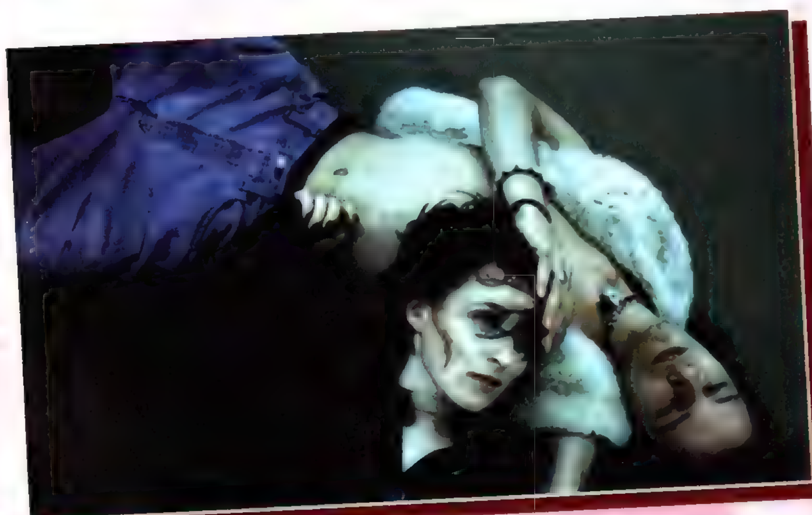
Epitaph's eigen site staat uiteraard bovenaan, daarnaast worden nog een hoop andere muzieksites genoemd, een paar Webzines en veel sportsites, allemaal in de geest van skatesnowsurfsound. Op de hele Rom heerst een geen-gezeur sfeer die het prettige gevoel geeft dat dit schijfje gemaakt is door mensen die snappen waar het om gaat.
Neem bijvoorbeeld de interface. Die is erg simpel gehouden. Geen grafische hoogstandjes maar in plaats daarvan een schermvullende foto. Onder de berg aan platenhoezen, snow-, skate- en surfboards, kleren, tijdschriften (waar je je op kunt abonneren), plastic bekertjes en lege pizzadozen denken wij in de foto een doorsnee slaapkamer van een PU-lezende pretpunkliefhebber te herkennen.

NOT STUPID!

Door met de muis over het scherm te glijden, verschijnt er een verklarend tekstje zodat we weten waar we heenklikken. Dat is meteen de enige kritiek die we op Bored Generation hebben. De verklarende tekst is soms overbodig. Dat een klikbare TV, filmpjes oplevert snappen wij ook wel. We are bored, not stupid!

Bored Generation (Epitaph) ligt tegen de normale CD-prijs in de winkel.
De Epitaph-website (http://www.epitaph.com) was bij het ter perse gaan van deze PU nog zwaar onder constructie.
Distributeur: PIAS.

S H O R T S



Eind november gaat **Naar de klote** draaien. Een nieuwe Nederlandse film van Ian Kerkhof over het nachtleven in de grote stad. Drank, drugs en hoe het allemaal fout kan gaan.
Naar de klote is afgelopen zomer in twee maanden opgenomen en probeert, behalve een leuke film te zijn, een beeld te geven van de clubscene in deze tijd. Als je van de zomer in de hippe housetenten in de Amsterdam en Rotterdam rondhing, moet je zeker gaan kijken. Misschien kom je jezelf nog tegen.

Joe's Appartment is een van de vele geinige MTV-filmpjes. Warner Bros. zag er voldoende in om het tot een bioscoopfilm te laten bewerken. Wat is er dan zo interessant aan het huis van Joe? Wel, het zit vol met kakkerlakken. Geen gewoon ongedierte, maar slimme, zingende, dansende insekten. Joe vindt het best gezellig en de kakkerlakken zijn ook te spreken over hun huismens. Allemaal pais en vree dus.
Wie vast een kijkje in Joe's Appartment wil nemen, kan dat doen op http://www.joesapt.com, een volledig geshockwavede site waar je ook nog wat kunt leren over de wondere wereld der kakkerlakken. Bijvoorbeeld dat onthoofde kakkerlakken nog ongeveer een week blijven leven, dat ze wit bloed hebben en van alcohol houden.
Joe's Appartment gaat volgend jaar in Nederland draaien.



Neerlands enige echte stripuitgever heeft het licht gezien en gaat een manga-serie uitbrengen. **Striker 1** heet de eerste uitgave. Deze gepantserde krijger moet de aarde keer op keer redden van de slechte- en fouteriken waar onze planeet van wemelt. Striker 1 ligt vanaf 4 oktober in de betere stripzaak en gaat ƒ 9,95 kosten.
Striker 2 komt ongeveer acht weken later en als het een beetje gaat lopen, wil Big Balloon nog meer manga's uit gaan geven. Hoi!

Het was negen uur en de wekker ging af. Een nieuwe dag! Vrolijk sprong Liu Kang uit zijn bedje. Wat zou hij vandaag eens gaan doen? Hij waste snel zijn snoet en sprintte naar beneden om te kijken wat de dag zou brengen.

KORTE BROEK

Het was een mooie zomerdag, dus hij mocht van mama naar buiten in zijn korte broek! En gelukkig maar, want in zijn korte broek kon hij veel beter met zijn vriendjes spelen dan in de lange, die grootmoeder Kang voor hem had gebreid.
Toen de kleine Liu de voordeur uitliep stond zijn beste kameraadje Scorpion al op hem te wachten. "Hoi Liu ga je mee naar het veldje?" Die vraag hoefde Scorpion niet een tweede keer te stellen. Lekker ravotten op de braakliggende zandvlakte naast de kerncentrale was Liu's favoriete bezigheid. Vrolijk huppelden de twee jongelingen naar het veldje.

RAYDEN'S SHOP

Onderweg passeerden ze het winkeltje van Rayden. "Hé man, laten we drinken kopen." Liu was van al dat gehuppel in zijn korte broek flink dorstig geworden en spurtte naar binnen toe. Zijn vriendje Scorpion volgde hem op de voet en zo stonden onze kleine helden al snel met hun snufferd voor de toonbank van Lord Rayden's winkeltje.
Maar er was iets vreemds aan de hand: de toonbank was leeg en er stond ook helemaal niemand in de winkel! Fluisterend overlegden de twee schavuiten wat te doen. Moesten ze op onderzoek uitgaan of iets pikken en zich vliegensvlug uit de voeten maken? Al snel wist Liu Scorpion te overtuigen van het laatste. Ze hadden immers niet zoveel zakgeld en met de centjes die ze nu overhielden, konden ze naar de grote stad gaan! Scorpion was daar nog nooit geweest en Liu maar een keertje, toen zijn vader nog leefde. Snel stopten ze hun zakken vol met snoepgoed en drinken en holden ze halsoverkop de winkeldeur weer uit.

DE GROTE STAD

Na een lange en vermoeiende busreis arriveerden de twee knulletjes in de grote stad. Ze keken hun ogen uit. Wat zagen de mensen er hier raar uit en wat een drukte! "Kom op joh laten we een beetje gaan rondlopen", brulde Liu. Scorpion durfde eigenlijk niet zo goed maar wou zich niet laten kennen en volgde zijn vriendje het straatgewoel in. "Moet je zien man, wat een lekkere wijfen!"
De vroegrijpe Liu had aan de overkant van de straat twee schaars geklede tweelingzusjes gesignaleerd. "Als dat geen malse biggetjes zijn dan weet ik het niet!" Scorpion had het tweetal inmiddels ook gespot en begon er helemaal van te transpireren. "Dit moet ik van dichtbij bekijken."

GEZELLIG

Het opgewonden duo holde de straat over. "Hallo dames, mijn naam is Liu Kang en dit is mijn beste vriend Scorpion. Uw schoonheid is zo overweldigend dat wij geheel tegen onze wil een hoop vocht verliezen. Het zou voor ons dan ook heel veel betekenen als wij u wat te drinken konden aanbieden." De meisjes moesten er een beetje van giechelen. "Ik ben Kitana en dit is mijn zusjes Mileena en wij willen graag wat met jullie drinken."
Dat was niet tegen dovemansoren gezegd en als vliegen op stroop stortte de kleine Chinees zich op de aantrekkelijke Mileena. En zelfs Scorpion, die van nature een wat meer teruggetrokken aard had, kon zijn lusten niet langer onder

MORTAL K


In de grote stad loert overal gevaar.



Sonya mag de kaartjes uitblazen.



"Als dat geen malse biggetjes zijn dan weet ik het niet!"


En nergens een agent te zien.


Onze knulletjes kwamen vreemde gasten tegen.



"Waar heb je dat trucje geleerd Liu?"

stoelen of banken schuiven. Hij wierp zijn lijntje uit naar de schone big Kitana en sloeg haar onmiddellijk aan de haak. "Get over here", klonk het en even later zat het gezelschap gezellig te lunchen in de Mac Donalds.

BENARDE POSITIE

Doodmoe en een beetje misselijk werden onze jongens wakker in een poel van hun eigen bloed en pis. Wat zou er gebeurd zijn? En waarom waren ze vastgebonden? En wat was die doordringende zwavelstank? Vragen die vooralsnog onbeantwoord bleven.
Eén ding wisten de twee zeker; uit deze benarde positie moesten zij zo snel mogelijk zien te ontsnappen. Met hun zorgvuldig gepoetste tandjes knaagden zij de touwen los die hun handen en voeten aan elkaar gekneveld hadden.
Rap holden zij de sinistere kamer uit en een hal in.

PAARD IN DE GANG

Bammm!! Keihard waren de twee jongens tegen iets groots en harigs opgelopen en met volle vaart tegen de grond geknald. Liu fronste zijn wenkbrauwen "Nou moe? Wat is dat nu weer voor iets lauws?". Scorpion geloofde zijn ogen niet "Er..., er..., er staat een paard in de gang!". De gigantische viervoeter draaide zich om. "Ik ben geen paard, ik ben Motaro een centurion half man/half paard." Nu werd het Liu een beetje te gortig. "Rot toch op man, dat kan helemaal niet - half man, half paard, ben je helemaal van de pot gerukt?"
Met de staart tussen de benen blies Motaro, die aan een flink uit de kluiten gewassen minderwaardigheidscomplex leed, de aftocht en konden onze heldjes zich in de knuistjes knijpen, hier heelhuids zonder kleerscheuren vanaf te zijn gekomen.

EXIT

Urenlang zwalkten Liu en Scorpion door de pikdonkere ruimte op zoek naar de uitgang. Ze waren al flink radeloos toen Scorpion buiten zijn weten om een opmerking van levensbelang maakte. "Nu snap ik het! Het is een grote bioscoop!". "Waar heb je het over bozo!", reageerde Liu enigszins kribbig. "Nou daar heb je dat bordje wat ze bij de film hebben; exit."
Liu kon zijn kornuit wel zoenen. Eenmaal veilig op straat hadden de jongens niet zo veel moeite om de weg naar huis te vinden. Terug in hun vertrouwde omgeving wisten de twee niet hoe snel ze naar hun moeder's schoot moesten rennen.

GEFRUSTREERD

Maar helaas voor de kleine avonturiers pakte dit anders uit. Toen zij langs de winkel van de oude Rayden raasden wachtte daar een onaangename verrassing. Lord Rayden stond met twee politie-agenten te praten en herkende Liu en Scorpion onmiddellijk als de daders van de roofpartij die ochtend.
"Grijp die twee!" Maar nog voordat de wetsdienaren in konden grijpen, had Rayden het recht inmiddels in eigen hand genomen. En zo geschiedde het, lieve P.U. lezertjes, dat onze twee helden op deze bewuste namiddag aan den lijve ondervonden hoe ongelofelijk gefrustreerd middenstanders zijn.

RAPPORT

GRAPHICS	10
GELUID	10
ORIGINALITEIT	10
SPEELBAARHEID	10

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129.95 Bfr. ca. 2350
Fabrikant: Midway
Distributeur: CD Contact Data
Tel. 077-4773701

KOMBAT TRILOGY



Mortal Kombat Trilogy mag niet ontbreken in de spelletjes-collectie van iedere zichzelf respecterende gamer. En ook niet in die van de zichzelf niet respecterende gamer.
KEES & ANDREAS





Hé, ik dacht dat we vriendjes waren?



"Er..., er... staat een paard in de gang!"


De middenstand neemt het recht in eigen hand.



Liu en Scorpion keken hun ogen uit.



Scorpion gooit een lijntje uit.

FIGHTING

Bang! Uit het niets is daar opeens een zeer dik vechtspel. Geen media hype, geen geforceerde originele ideeën maar lekker keihard vechten.


Jane.


Mahler.


Raxel.


Bahn.


Tokio.


Honey.

TRAP NA

In eerste instantie dacht ik dat Fighting Vipers een soort Virtua Fighter ripp off was, maar bij nadere inspectie blijkt deze [illegible] van Sega een [illegible] te zijn. [illegible] gaan.

In tegenstelling tot Virtua Fighter vindt dit gevecht plaats in een kooi. Je kunt dus niet verliezen door buiten de ring te komen. Was het maar waar! Je tegenstander grijpt je hier in je nek en ramt je hoofd tegen het hek.

Een groot pluspunt van Fighting Vipers is het feit dat je kunt schoppen en slaan wanneer je tegenstander uit de lucht neerdaalt van de vorige uppercut. Als deze ongelukkige in een hoekje van de ring of dicht bij het hek terechtkomt, loopt hij het risico dat hierdoor zijn voeten überhaupt nooit meer de grond raken. Er bestaat ook de mogelijkheid om elke move (en het zijn er zo'n stuk of tien per character) extra hard uit te voeren (control-pad twee seconden in tegenovergestelde richting houden). Wanneer je tegenstander niet blokt, kan zo'n extra harde optater hem zijn bovenstukje kosten en zijn energie balk in alarmfase één brengen. Iedere klap hierna komt vervolgens twee keer zo hard aan. Als je hierna nog een keer een voltreffer plaatst, gaat de energiebalk in het rood en kan iedere klap fataal zijn.

COLA KICK

Het groot kapitaal begint de invloed van computergames eindelijk op zijn waarde te schatten. Adidas sponsorde reeds een supervet voetbalspel en nu heeft ook cola-fabrikant Pepsi geld geroken. Het begint subtiel: in de achtergrond van Fighting Vipers zie je zo nu en dan hun logo staan en daar blijft het dan bij. Not! Want terwijl je in de arcade mode aan het knokken bent, verschijnt daar opeens een nieuwe challenger: moeders houd uw kinderen binnen want hier is de Pepsi Man! Een voor de gelegenheid ontworpen superheld die de Pepsi gedachten op een gewelddadige manier aan de man moet brengen.

Jammer genoeg is de Pepsi Man een loser van groot formaat. Om te beginnen lijkt hij sprekend op Dural (Virtua Fighter's eindbaas) met als enig verschil dat hij een Pepsi logo op zijn borst heeft. Waarschijnlijk vonden de programmeurs het concept van de Pepsi Man niet zo denderend en hebben zij hun onvrede geuit door van de knakker een enorme kluns te maken.

Na een paar uurtjes spelen blijkt het spel vol te zitten met Pepsi advertenties en referenties. Bah!?

DE VIPERS

Grace is een heerlijke chick met lange benen en een kort rokje. Zij gaat door het leven met rollerblades onder haar voeten maar dat mag de pret niet drukken. Vechten kan dit mokkeltje wel. Kinderen kunnen wreed zijn tegen elkaar maar nog wreder tegen volwassenen. **Picky** heeft zijn naam niet mee maar het feit dat hij daar zo vaak mee gepest wordt, heeft hem eigenlijk alleen maar harder gemaakt. Hij houdt van vechten en mooie meiden en doet dus niks liever dan Grace in elkaar trappen.

De Japanse krachtpatser **Bahn** hult zich in traditionele kleding. Hij hoopt dat domoren hem hierom uitlachen zodat hij hun op een stevig pak rammel kan trakteren. De man is groot en sterk maar vooral erg langzaam dus geen echt gevaar voor de doorgewinterde vechtjassen. **Tokio** is een snelle mooie jongen die rake klappen uitdeelt. Deze halfgod vecht sierlijk als een balletdanser en geeft stoten als een heimachine. Kortom een hinderlijk mannetje die nodig zijn haar moet knippen en van onze meisjes af moet blijven. Het meest onbenullige character in het spel is **Sanman**.





No more solo's.



Van onderen!



Fok Pepsi Man, ik blief Coke.

G VIPERS

JAPANSE IMPORT


Grace.


Sanman.


Picky.



Kumachar en Pepsi Man.

Hij is dik en langzaam en vecht als een worstelaar. Van origine is Sanman een uit zijn krachten gegroeid stuk speelgoed maar nadat hij wegens dopinggebruik van de set van Toy Story was gegooid, is wraak zijn enige drijfveer.
Manwijf **Jane** is een geharde militair en zonder twijfel een van de sterkste tegenstanders in Fighting Vipers. Knietjes in de maag en stompen op de lever behoren tot haar favoriete moves. Schatje wil je wat drinken? Een klap voor je harses kun je krijgen.
Raxel is de voormalige leadgitarist van de heavy metal formatie Devil's Dust. Hij is zo opgefokt over het feit dat hun laatste CD 'Day's Before Death' niet gebruikt is voor de soundtrack van Fighting Vipers dat hij gezworen heeft alle characters van een flink pak rammel te voorzien.
Honey is alweer zo'n lekker wijffie. Gehuld in een serveersters outfit en met engelenvleugeltjes op haar rug, is dit moppie een lust voor het oog. Wanneer zij vanwege een flinke klap jouwerzijds door de lucht vliegt, kan je zelfs haar onderbroekje zien.

Wat een vrouw! Eindbaas **Mahler** is een grote griezel. Hij ziet eruit als een demonische hagedissenman maar in het gevecht valt hij reuze mee. Hij is langzaam en bezit niet, zoals de meeste eindbazen, een aantal super special moves.
De twee verborgen character in Fighting Vipers **Pepsi Man** & **Kumachar** hebben geen ander doel dan je lachspieren even los te weken.

Pepsi Man is, zoals ik al eerder vertelde, een kopie van Dural die weliswaar een beetje kan vechten maar er echt belachelijk uitziet. Kumachar is een dikke beer die niets meer kan dan voorover buigen. Lachen man!

TOPPER

Fighting Vipers is een topper in speelbaarheid. De moves vliegen er snel uit en volgen elkaar in rap tempo op. De characters zijn dan wel met weinig fantasie gecreëerd maar, who cares? Zo vechten lekker. Zeds

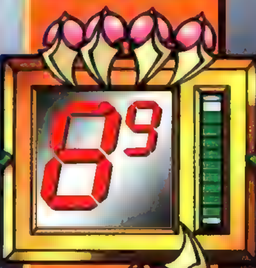
Pepsi Man mag van mij blijven.
Het enige dat mij echt irriteert is de snoeiharde hardrock die je steeds te horen krijgt maar dankzij de moderne techniek (volumeknop) hoeft dat geen groot probleem te zijn.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁸
GELUID	7⁰
ORIGINALITEIT	8⁰
SPEELBAARHEID	10

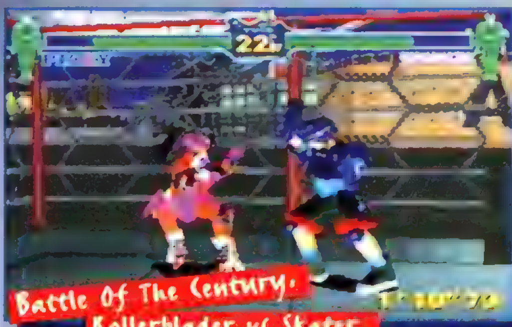
▲ Veel moves
▲ Snel
▲ Hard
▼ Klotemuziek

SATURN
Prijs: ƒ 149,95 Bfr.ca. 2700
Fabrikant: Sega
Importeur: Dimension Plus
Tel. 050-3129818



Fighting Vipers zal zeker niet het beste spel van het jaar worden maar damn, het is wel een erg lekker tussendoortje.

KEES



Battle Of The Century.
Rollerblader vs Skater.



Jimi Hendrix' skull crusher.



Raxel slaat Sanman naar de andere wereld.



Picky en Honey in het fietsenhok.



Skaters hebben harde hoofden.

Een adventure-strategie spel lag op mijn bureau te wachten toen ik m'n kantoor binnenkwam. Normaal zijn dit soort games erg langdradig en ingewikkeld en dat was nou precies waar ik geen zin in had die ochtend. Enigszins geïrriteerd schoof ik achter mijn compu en frisbeede de disc in mijn CD-ROM speler...





Blasten die kap!

Sneller bouwen jongens!

WOOHAA

'Woohaa, dit is tof, cool, mega, ultra en hard-core', riep ik, na ongeveer een minuut Z gespeeld te hebben. Het feest begon al tijdens de intro. Twee space-robotsoldaten worden wakker met een kater, terwijl de blikjes bier van het merk Rocket Fuel door hun ruimteschip zweven.

Hun antwoordapparaat vertelt hen dat ze, terwijl ze hun roes lagen uit te slapen, twee boodschappen hebben binnengekregen. Beide boodschappen zijn van Commander Zod. Zod is dat wat je mag verwachten van een generaal die in de Z-sector oorlog voert tegen andere robotrassen: een keiharde kerel (letterlijk en figuurlijk).

Helaas voor onze twee robovrienden met hun kater, is Zod niet bepaald in een goed humeur. 'Hé, sukkels waar zijn jullie, ik zit al veel te lang op mijn voorraden te wachten.' De tweede boodschap klinkt indien mogelijk nog kwaaier; 'Als ik er achter kom dat jullie een beetje in space rondhangen en geen moer uitvoeren, dan zwaait er wat, stelletje lamlendige schroothopen!'

De twee space-vrachtvervoerders zijn meteen wakker en besluiten om nu maar echt op te gaan schieten. Een koele hard-core tape wordt in het cassettedeck gepropt en weg zijn ze, terwijl ze onderweg ruzie maken over de te volgen route.

ROOD VERSUS BLAUW

Eenmaal op de planeet begint het spel pas echt. De planeet waar je bent is bezet door twee verschillende legers. Zelf speel je aan de kant van de roden en je tegenstanders zijn blauw. Nee, ik bedoel niet blauw als in bezopen, maar de kleur blauw natuurlijk. Allebei de legers hebben hun eigen HQ met daaromheen liggend gebied. De rest van de planeet is verdeeld in sectoren en die dienen veroverd te worden.

Het enige dat je daarvoor hoeft te doen, is het in bezit nemen van de vlag die in die sector staat en het omliggende gebied is van jou. Natuurlijk probeert de tegenstander hetzelfde en die zullen dus uitgeschakeld dienen te worden.

Je eigen hoofdkwartier heeft een fabriek waar onder andere robots worden gemaakt. Op de rest van de planeet staan allerlei andere gebouwen die ingenomen moeten worden. Dat kan een radarstation, fabriek of reparatiewerkplaats zijn.

Zodra je zo'n gebouw veroverd hebt, werkt ie voor jou. Op die manier krijg je meer manschappen, weet je waar de vijand zich bevindt en kun je voertuigen laten repareren. Hoe meer gebouwen je hebt, hoe sneller er voor je gewerkt wordt. Vooral het verkrijgen van meer manschappen is erg belangrijk aangezien je je fort moet bewaken, nieuw land moet veroveren en dat nieuwe land ook zal moeten proberen te verdedigen. Wat zeg je? Klinkt als C&C? Nou, dat zou je kunnen zeggen, maar dit spel is niet zo uitgebreid en zeker niet zo ingewikkeld.

SIMPEL EN TOCH LEUK

De besturing is net als met al dit soort games. Je kunt over het hele veld scrollen door simpelweg je pijltje naar de zijkant van het scherm te bewegen. Je soldaten bewegen zich over de planeet in groepjes van drie. Actie kun je ondernemen door op een van je manschappen te klikken. En dan kun je door middel van het menu of door gewoon op het doel te klikken, je troepen in beweging zetten.

Het knokken doen ze zelf, maar als het ernaar uitziet dat ze de strijd gaan verliezen, zullen je soldaten zich paniekerig melden via de videophone en om versterking vragen. Een zielig koppie van een Grunt (simpele soldaat) verschijnt op je scherm en piept je toe dat ze aangevallen worden en of je ze wat hulp kan sturen.

Helaas ben je, als je de boodschap ontvangt, meestal al te laat om in te kunnen grijpen. Maar via drukknoppen in het menu kun je snel van groep naar groep gaan en zo vlot een overzicht krijgen over wat er gebeurt.

Dan is het zaak om zo snel mogelijk voor versterking te zorgen. Je soldaten zijn niet erg snel en soms zou je willen dat ze een beetje door zouden lopen maar de kans is groot dat ze allemaal net zulke mafkezen zijn als die twee in de intro, dus dat kun je wel vergeten.

Gelukkig kun je hier en daar een auto regelen en dan ben je niet alleen sneller ter plaatse maar je hebt dan ook een grotere vuurkracht omdat je een mitrailleur op je Jeep hebt staan.

Z OF C&C?

Het grote verschil met andere adventure-strategie spellen en Z is dat het aantal commando's dat je moet geven beperkt is tot een minimum. Hierdoor kun je al snel spelen en hoef je geen hele boekwerken uit je kop te leren.

De actie is snel en leuk en je zult je geen moment vervelen. Toch denk ik dat een spel als C&C meer geschikt is als een serieus strategiespel. Z is zoveel eenvoudiger, dat het meer een C&C voor je kleine broertje is. Als ie Z helemaal heeft uitgespeeld dan zou hij misschien ooit een keer C&C mogen proberen. Natuurlijk alleen als hij drie maanden zakgeld bij jou inlevert.

Mocht je denken dat deze simpelere manier



Relaxed man!



Oeps, hoofdkwartier opgeblazen.

Je Gatlin gun stopt deze sukkels wel.

Shit, daar gaat m'n hoofdkwartier.

RAPPORT

GRAPHICS	8,5
GELUID	8,0
ORIGINALITEIT	8,0
SPEELBAARHEID	9,0

- Erg funny
- Goed speelbaar op een 486
- Zeker niet gemakkelijk
- Simpele bediening

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109.95 Bfr.ca. 1975
Systeemeisen: min 486 DX2 66 processor, 8Mb RAM, CD-ROM drive, Vga video card.
Fabrikant: The Bitmap Brothers
Distributeur: Diamond Soft
Tel. 023-5420554



Z is zo'n relaxed spel dat ze het wat mij betreft A hadden mogen noemen.
BAS



Baas Zod heeft weer eens een rot humeur.

van spelen ertoe leidt dat Z al snel gaat vervelen dan heb je het mis, want dat is zeker niet waar. De knokpartijen voeren je naar vier slagvelden op vijf verschillende planeten. Genoeg te doen zou ik zeggen, nu maar hopen dat je manschappen nuchter blijven en dat je voorraden op tijd aankomen.



Auw! je schroeit m'n dijbeen.

Onze jongens nemen het ervan.

Deze robot fabriek krijgt het zwaar te verduren.

Volle tank!

Blauw is aan de winnende hand.

Altijd lachen met die gasten.

Schrik niet, dit is niet alweer een Quake review. Evenmin is het een opsomming van alle mogelijke cheatcodes. Nee, deze review gaat over de echte innovatie die Quake te bieden heeft: het spelen met z'n allen via Internet.

SCHANDELIJK

Geen verhaal over 3D-engines, wapens, monsters, bloed, geweld en dood want dat zijn ingrediënten die sinds de Moeder Aller Coole 3D Shoot'em ups, Escape from Castle Wolfenstein, niet zijn veranderd. Ook niet over technische randvoorwaarden als RAM-chips, schijfruimte, en processorsnelheden, want inmiddels blijkt dat vrijwel alle nieuwe goede games slechts genoegen nemen met 'multimedia machines' waarop Pentium staat. Op informatie over de mogelijkheid de shareware versie van Quake van het Internet te downloaden zit ook al niemand te wachten, aangezien die software zo alom aanwezig is dat je veelal eerder moeite moet doen om Quake nìet in je bezit te krijgen.
Dan maar een verhaal over de mogelijkheid Quake met z'n allen tegelijk op het Internet te spelen? Dat zou wel terecht zijn, omdat ik die mogelijkheid de vorige keer schandelijk heb genegeerd. Terwijl dat nou juist de eigenlijke innovatie van Quake is.

A CLANSMAN I AM

Alles wat je nodig hebt is een Quake-versie, een computer met Internet-toegang, en het adres van een Quake-server: een hostcomputer die de gebruikers via het Net de mogelijkheid biedt met tientallen andere spelers tegelijk te Quaken. (Ikzelf gebruik onder meer xs4all.quake.nl en bart.quake.nl, en waarschijnlijk tegen deze tijd ook quake.pi.net, maar er zijn er ongetwijfeld meer - check your local provider for details.)
Is het eenmaal gelukt om met Quake online te gaan, dan kun je natuurlijk proberen in je eentje de andere aanwezigen te overwinnen maar tegenwoordig moet je niet gek opkijken als een deel van de concurrentie zich heeft georganiseerd in zogenoemde Quake Clans. Dat zijn bendes van 'warriors' die volgens Id Software de volgende generatie van het online gaming inluiden.
Om een officiële Quake Clan te worden moet je minstens met vijf personen zijn, een eigen logo hebben en een website of homepage hebben. Zijn deze minimale voorwaarden vervuld, dan kun je je als Clan aanmelden op de officiële Id Software Clans-pagina (www.idsoftware.com/dmm/clans.html).
Inmiddels zijn er zo'n dertig officiële clans bekend, waarvan de grotere zijn onderverdeeld in sub-clans of squads of hoe ze dat ook zelf wensen te noemen.

ALLEN IN PLAATS VAN EEN

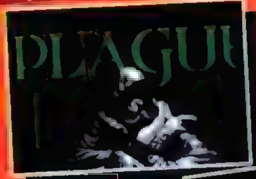
Id Software zou best weleens gelijk kunnen hebben met de opmerking dat dit soort clans een volgende fase in het online gaming inluiden. Tegen een mens spelen is bijna altijd leuker dan tegen een computer spelen, en samen spelen is meestal leuker dan in je eentje.
In het geval van Quake hoeven de spelers niet eens allemaal tegelijk aan een nieuw spel te beginnen. Als een bepaalde bende al bezig is aan een spel, kan een nieuwe speler te allen tijde inloggen en de gelederen van de partij naar voorkeur versterken...

OVERKILL

Wie meer wil weten over Quake vindt op het Internet al gauw een enorme overdosis aan informatie. Er is zelfs zoveel dat hier nauwelijks nog een bruikbaar overzicht van valt te geven. Kun je zelf echter om wat voor reden dan ook niets vinden, stuur je webbrowser dan bijvoorbeeld naar de 'search-engine' op het adres www.altavista.digital.com en tik Quake als trefwoord, dan begrijp je meteen hoe veel Quake info er is. Een andere doeltreffende manier is te beginnen op de homepage van de Meesters zelf: www.idsoftware.com.

QUAKE REVISITED

Tot slot moet me nog even iets van het hart. Toen ik aanvankelijk een bèta- en naderhand een shareware versie van Quake ontving, was ik helemaal niet zo enthousiast over het spel. Vooral het feit dat het alweer



Home page van de Plague Clan.



De clan-verzameling op de Id site.

Logo van een van de grootste clans: de Deimos Clan.

Two brothers from the fourth floor.





Pas op voor het opstapje!

POWER TIP

Ben je goed genoeg om Quake te editen dan wel te herprogrammeren, of gebruik te maken van kant-en-klare aanpassingen van anderen? Surf dan naar www.games.org/dEngine of http://incolor.inetnc.com/jpg-lex



I'm on bleed!



Niet morsen a.u.b.P.S.

AKE

de bedoeling was om gewoon zo veel mogelijk monsters neer te knallen met een keur aan wapens, kon mij nauwelijks nog boeien. Na zoveel 3D shooters gaat de lol er echt wel een beetje vanaf. Desondanks speelde ik het spel plichtsgetrouw uit, om het daarna (in tegenstelling tot bijvoorbeeld Doom) niet meer voor de lol uit de kast te halen.
Toen ik enige tijd later de officiële versie ontving, ontkwam ik er niet aan om toch weer een nieuw spelletje Quake te beginnen. Dit verschilde op zich niet veel van wat ik al gezien had in de shareware versie, al mag niet onvermeld blijven dat er natuurlijk hier en daar wat sappige extraatjes zijn toegevoegd.
Zo is er een elektrisch wapen bijgekomen, zodat het totaal uitkomt op zes wapens: een dubbelloops shotgun, een spijkergeweer, een 'perforator', een granaatwerper, een raketwerper en de 'thunderbolt', die bliksemschichten afvuurt.
Het monsterarsenaal in de volledige versie bevat rottweilers, 'enforcers', ridders, 'death knights', vleesetende vissen, zombies, 'scrags' (een soort spookvlinders), ogres, 'spawns' (een soort blobs), 'fiends', 'vores' (een soort spinnen), en 'shambler's (monsters die zelfs de andere monsters schrik aanjagen). De volledige versie bevat tevens twee extra werelden die elk bestaan uit een stuk of zeven onderdelen. Dit zijn vooral variaties op het thema uit de shareware-versie, en vertonen geen radicale verschillen met laatstgenoemde.

NINE INCH NAILS

De officiële versie is al met al niet veel moeilijker of makkelijker dan de shareware-versie: in feite krijg je met het volledige pakket gewoon meer van hetzelfde - waarmee ik bepaald niet wil zeggen dat dit niet de moeite waard is. Bovendien staat op de volledige versie de geniale muziek van hardcore band uit de hel 'Nine Inch Nails', wat voor de kenner al reden voldoende is om onverwijld de hele Quake aan te schaffen.
En dan nog iets; ik heb begrepen dat er nogal wat brieven op de redactie zijn binnengekomen waarin aan m'n verstandelijke vermogens werd getwijfeld vanwege het geven van zo'n 'laag' cijfer als een 8.4 voor de shareware versie. Ik vind een 8,4 een heel mooi cijfer en hierbij nog eens zwart op wit: Quake is een ontzettend tof spel. 'T is maar dat je het weet. Give Quake a chance...

RAPPORT

GRAPHICS	9.5
GELUID	9.3
ORIGINALITEIT	7.5
SPEELBAARHEID	9.7

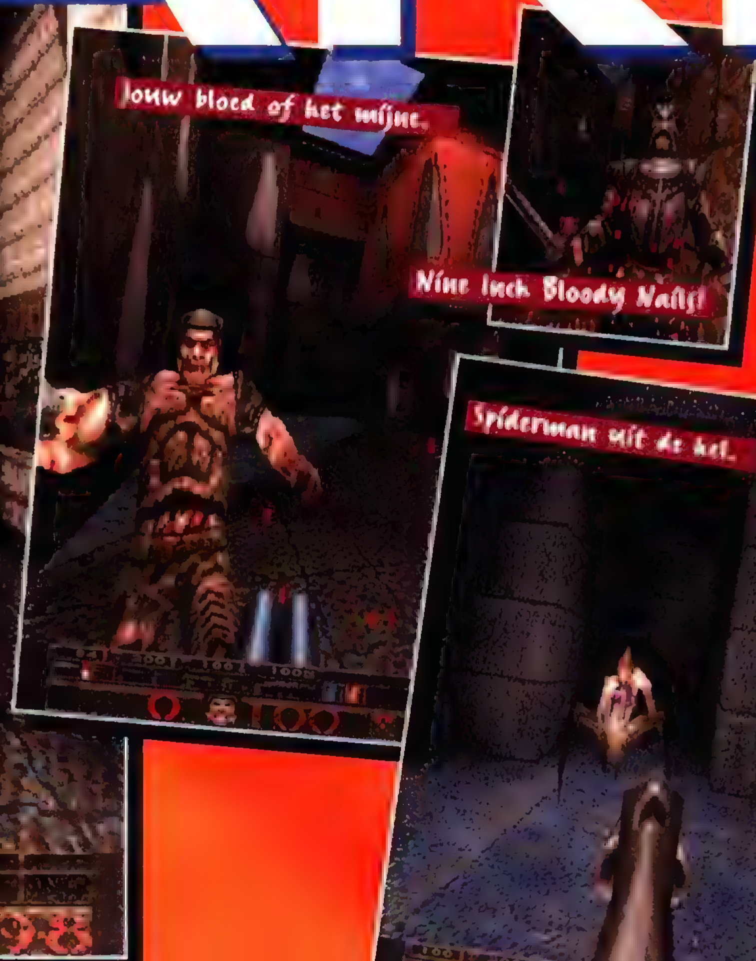
- Clans
- Altijd inloggen
- Nine Inch Nails
- Meer van het goede

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 109,95 Bfr.ca. 1975
Systeemeisen: Pentium, 8 Mb RAM, 50 Mb schijfruimte, geluidskaart, muis/joystick, bij voorkeur ook Internet-toegang.
Fabrikant: Id Software
Distributeur: CD Contact Data
Tel. 077-4773701



Bij deze alsnog: Quake is in zijn genre het beste wat een mens krijgen kan. En nu op naar de volgende 3D online multiplayer engine.

BEN



Jouw bloed of het mijne.

Nine Inch Bloody Nails!

Spiderman uit de hel.



Come get some!

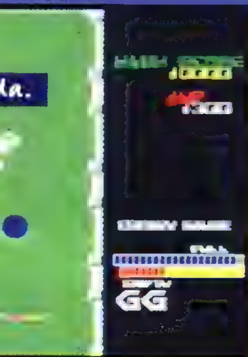
review

Namco's Museum Pieces 2

Blijkbaar heeft Namco in de jaren tachtig genoeg hits gescoord om een half jaar na het eerste deel opnieuw met zes klassiekers te komen. Hadden ze vorige keer niet hun beste kruit verschoten?


Eindeloze landschappen met allerlei vijandelijk gespuis in Xevious.


Gapius, een gemoderniseerde versie van Galaga.


Dodelijke explosies in Grobda.

RAPPORT

GRAPHICS	9⁵
GELUID	9⁵
ORIGINALITEIT	8⁵
SPELBAARHEID	9⁰

+ Zes klassiekers
+ Drie toffe shoot'em ups
− Minder dan NMP 1
− [illegible]

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2325
Fabrikant: Namco
Distributeur: Columbia Tristar
Tel. 035-6250720



Ik moet eerlijk zeggen dat ik minder onder de indruk ben van deze collectie dan de vorige. Mijn favorieten op NMP 2 zijn Grobda, Gapius en Xevious; de shoot'em ups dus. Daar waren ze in die tijd echt meester in. Ook deze cijfers gelden voor de spellen in hun originele uitvoering.

BJORN

XEVIOUS

Deze shoot'em up uit 1982 maakt gebruik van het inmiddels bekende 'vertical scrolling'. Met een ruimteschip dat is uitgerust met lasers en een raketwerper vlieg je over eindeloze landschappen bezaaid met allerlei vijandelijk gespuis. De vliegende slechteriken blaas je uit de lucht met je laser en alles wat zich op de grond bevindt vergt een goed geplaatste bom. Xevious liep in zijn tijd vooruit op de massa's vergelijkbare spellen omdat de vijanden niet altijd op dezelfde plek verschenen, iets dat het spel spannender, moeilijker en dus verslavender maakte.

GAPIUS

Eigenlijk is deze shoot'em up een gemoderniseerde versie van Galaga, mijn favoriet van Namco's vorige Museum Pieces (zie PU Juni'96). De graphics zijn gestyleerder en de actie is sneller en heftiger. Het grootste verschil is dat je niet slechts één extra raket naast je eigen raket kan krijgen maar dat je vijandelijke schepen kan 'kidnappen' om ze in te zetten in je eigen vloot! Prima update.

SUPER PAC MAN

Deze versie van het beroemde gele happertje is iets minder bekend dan het origineel maar vrijwel hetzelfde. De verschillen zitten hem in het volgende: de op te eten punten zitten verborgen achter poortjes en die moet je eerst openmaken met behulp van sleutels die over het speelveld zijn verspreid. Verder heb je naast de powerups om spookjes op te eten ook een powerup waarmee Pac in grootte verdubbelt en zich vervolgens dwars door de gesloten poortjes kan eten.

GROBDA

Een vreemde naam voor een inmiddels bekend gegeven. Het recht van de sterkste geldt in dit spel waarbij je een tank bestuurt die het in een arena van andere tanks moet winnen. Uiteraard wordt het moeilijker en moeilijker naarmate je in hogere levels komt. Een bijkomend probleem is dat de grote explosies dodelijk zijn, maar dit kun je ook in je eigen voordeel laten werken!


Mappy vereist koppie koppie.

MAPPY

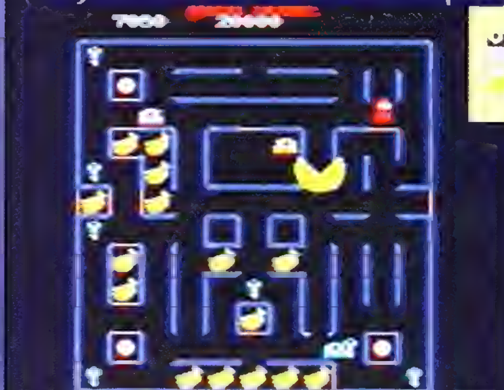
In 1983 behoorde Mappy tot een van de eerste succesvolle platformspellen. Mappy het muisje is een bewaker in een huis vol waardevolle spullen. Een grote kat probeert met zijn kleine handlangers de schatten te stelen en daar moet Mappy een stokje voor steken. Trampolines en speciale deuren zijn je enige hulpmiddel, dus je moet vooral listig zijn om dit spel te winnen.

DRAGONBUSTER

Ook Dragonbuster is een platformspel maar hier gaat het meer om bot slachtwerk. Met zwaard en verschillende projectielen moet je massa's levels door om telkens krachtiger superbazen te overwinnen.



Bot slachtwerk in Dragonbuster.


Big Pac Man vreet zich door de poortjes.





NAMCO SOCCER

Ergens bij Namco is er een afdeling die niet weet hoe laat het is. Van zoiets als 32-bit hebben ze nog nooit gehoord en hun kennis van voetbalgames is blijven hangen in een vorig decennium. En juist aan hun de eer om een voetbalspel te maken dat de bedrijfsnaam mag voeren: Namco Soccer.

GELD-KLOPPERIJ

Als je wekenlang je zakgeld opzij hebt gelegd en maandenlang door weer en wind een krantenwijk hebt gelopen om een Sony PlayStation te kopen, dan doe je dat omdat je genoeg hebt van 16-bit games. Je wilt beter beeld/geluid, vettere gameplay en nieuwe games. En dat hoor je te krijgen ook, toch? Maar als het aan Namco ligt, blijf je de rest van je leven wacke games spelen. Je mag dan wel een 32-bit console gekocht hebben, dit hoeft nog niet te betekenen dat de softwareproducent al die nieuwe bitten ook daadwerkelijk hoeft te gebruiken.
Welnee man! Als ze erachter komen dat de verkoopcijfers van hun 16-bit spelletjes dalen, brengen die schoften diezelfde games gewoon uit op een CD-tje. En zo zadelen ze ons nu op met Namco Soccer. Een onbegrijpelijk nep voetbalspelletje, dat zelfs op de SNES of MegaDrive nog geen hoge score zou kunnen behalen. Hier valt voor een groot bedrijf als Namco toch echt geen eer aan te behalen. Pure Geldklopperij is het!

WIE?

Je gaat bijna janken als je Namco Soccer in je PlayStation stopt en ziet hoe een totaal misvormd Nederlands team aantreedt op een grote groene rechthoek, die het veld moet voorstellen.
Met kromme tenen zit je te kijken naar de opstelling. Want Terwijl A. Van Der Serren het Hollandse doel verdedigt, probeert C. Van Bastijn de voorzetjes van L. Overmart in het vijandige doel te schieten. Met opgetrokken wenkbrauwen proberen we de andere spelers thuis te brengen. P. Vahst? R. Fanjieer? En hoezo is O. Van Haneegem ineens een neger geworden?

OPGEROT STAAT NETJES

Afijn je kan je voorstellen hoe dit spel eruit ziet. Kleine klompjes pixels bewegen zich moeilijk over het veld. Hoe je ook op de knopjes drukt, het blijft onduidelijk welke button precies wat doet. Soms pass je een bal netjes naar je teamgenoot, soms schiet je hem spontaan in de armen van de keeper. Wat er precies gebeurt als er iemand scoort, kan ik jullie helaas niet vertellen. De teleurstellende partij Nederland-Zwitserland eindigde in 0-0 en het schijfje eindigde in de biobak.

Zoek de drieduizendachthonderdtweeënveertig verschillen.





Namco laat de leeuw in z'n hempie staan.



RAPPORT

GRAPHICS	4^{0}
GELUID	5^{0}
ORIGINALITEIT	3^{5}
SPEELBAARHEID	2^{0}

- Teleurstellend
- 8 bit kwaliteit
- Teams kloppen niet
- Wanhopig achterhaald

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Btw.ca. 2150
Fabrikant: Namco
Distributeur: Columbia Tristar
Tel. 035-6250720



Hoe vaak moeten wij bij Power Unlimited nog voetbalgames afkraken? Het lijkt wel of er elke maand weer tien bijkomen, waarvan er eigenlijk maar één het spelen waard is. Namco Soccer dus niet!
ANDREAS



Komop van Bastijn, schiet ze d'r in!

Wie is er over Overmart gelopen?



Gelukkig is daar altijd nog Van Haneegem.

Suurbier wordt betuveld!

Zoek de bal.

preview

DEADL


Dit spel opent je ogen.


Aliens slopen de Golden Gate brug


Kom op jongens, doe er wat aan!

Microsoft heeft zojuist een plaats in mijn testament verdiend. Ik laat alles wat ik bezit aan ze na. Het is niet veel maar ze mogen het hebben. Waarom? Omdat ze Deadly Tide hebben uitgebracht, daarom.



Op weg naar je Hydrojet.


Zo kan een deur ook open.

RAPPORT

GRAPHICS	10
GELUID	10
ORIGINALITEIT	9,5
SPEELBAARHEID	10

- Goed uitgewerkt verhaal
- Extreem mooie graphics
- Soepele gameplay
- Special effects uit de Star Trek school

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Win 95', Pentium, Microsoft Joystick (niet verplicht maar wel handig).
Fabrikant: Microsoft
Distributeur: Microsoft
Tel. 023-5677700

9,8

Deadly Tide is een must. Iedere gamer en trekkie moet dit spel hebben en spelen. De release datum staat gepland voor 3 oktober in Amerika en ik hoop dat het dan niet lang meer duurt voordat hij hier uitkomt. Ik kan niet wachten.
BAS

THANX COLIN

Het liefst zou ik maar een ding in deze review willen zetten en dat is alleen de woorden, Deadly Tide. Gewoon duizend keer Deadly Tide. Ik ben zo kapot van dit spel dat ik aan niets anders meer denk en eigenlijk ook niets anders meer wil doen.
Het begon allemaal vrij onschuldig. Tussen alle spellen deze maand zaten, zoals altijd, ook een paar bèta CD's. Aangezien er een hoop spellen te reviewen waren deze maand, en bèta versies nogal eens problemen geven, werden deze CD's onderaan op mijn 'nog te doen lijstje' gezet. Zo kwam het dat ik Deadly Tide pas laat ontdekte.
Ik had inderdaad een paar installatie problemen dus belde ik met de technische dienst van Microsoft. Ik kreeg een zekere Colin aan de telefoon en die was meer dan bereid om mij te helpen (nou moeten jullie niet allemaal gaan schrijven voor z'n telefoonnummer, aangezien ik hem nog wel wil kunnen bereiken als ik hem ergens voor nodig heb). Samen liepen we de problemen door en kwam hij met oplossingen. Hij begon me een heel technisch verhaal te vertellen over het spel en ik luisterde met een half oor, terwijl ik verder ging met de installatie. Plots hoorde ik de woorden Star Trek en was mijn aandacht gelijk getrokken.

STAR TREK SPECIAL EFFECTS

Deadly Tide is mede gemaakt door de special effects mensen die ook voor Star Trek TNG werken. Nou, en dat is te zien ook. De intro is waanzinnig mooi, maar dat zie je wel vaker... dan is de intro geweldig en de rest van het spel zuigt. Dit is dus niet het geval met Deadly Tide, het is het hele spel door een feest van prachtige (onderwater) graphics. Nadat ik met Colin had afgesproken om contact te houden, ging ik maar eens aan het spel beginnen. Ik ben gewend om bijna alle spellen die ik speel, met het keyboard of met een Gravis Gamepad te spelen. Al gauw bleek dat dat niet al te geweldig werkt. De gamepad bewoog nogal schokkerig en dat speelt niet zo lekker. Na wat graafwerk in ons, niet zo heel erg opgeruimd, kantoor kwam ik tot mijn verrassing een Microsoft Sidewinder 3D Pro tegen. Snel afgestoft en aangesloten. Shit, ik wist niet eens dat we 'm hadden, een mazzeltje dus want het betekende gelijk een wereld van verschil. Nu kon ik dan echt gaan beginnen aan het spel.

HYDRO-PILOT

In de wereld van Deadly Tide is het een en ander mis. Er zijn aliens op aarde geland en die zien ons mensen als een stelletje armzalige parasieten die zo snel mogelijk van de planeet gevaagd moeten worden. De mensheid heeft, uit ruimtegebrek, de bodem van de wereldzeeën bevolkt en dat is ook waar dit spel zich afspeelt. Jij bent een Hydropilot en jouw Hydrojet is, hoewel nog in experimentele fase, het enige vaartuig dat geschikt is voor de missie die jou op grote diepte te wachten staat.
De opdracht is om naar de Supersub Hastings te gaan en daar zul je geïnformeerd worden over de precieze aard van je missie. Op weg daarheen zul je wel eerst flink moeten knokken met de aliens die overal opduiken.
Dit spel is in 3D en de computer stuurt je door het spel. Zo nu en dan moet je zelf kiezen welke kant je opgaat maar verder hoef je alleen maar te schieten en te genieten van het uitzicht. Bij sommige spellen, zoals bijvoorbeeld Panzer Dragoon,


Take off.


Nog een keer proberen.

Y TIDE

werkt dat in de praktijk erg lastig. Als je nog even iets wilt bekijken, ga je al weer verder. Bij DT is het zo dat je regelmatig in een bepaalde ruimte blijft waar je vrij kunt rondbewegen en waar allerlei aliens opduiken die je dan natuurlijk om zeep helpt. Als je er genoeg gedood hebt, ga je weer verder.


Jouw Hydrojet.

MINERAAL MONSTER

Eenmaal op de Hastings aangekomen, krijg je een opgenomen boodschap van de kapitein te zien. Jouw opdracht is om naar een kapotgeschoten en gezonken onderzeeër te gaan die op grote diepte ligt. Er zijn drie dingen die je daar moet gaan doen. Je moet de informatie downloaden die opgeslagen zit in de computer van de onderzeeër en mee terugbrengen en je zult de kernreactor van het schip moeten afsluiten, aangezien die op ontploffen staat en dat kan desastreuze gevolgen hebben.
Als laatste moet je een mineraal monster ophalen dat de bemanning van het schip heeft gevonden en waarvan men denkt dat het van de aliens afkomstig is. Vanzelfsprekend wil men erg graag weten wat het precies is omdat het misschien van pas kan komen in de strijd tegen de aliens. Kortom je hebt nogal wat werk te doen in het zwaarbeschadigde schip.
Er staat een hoop op het spel en men rekent op je.

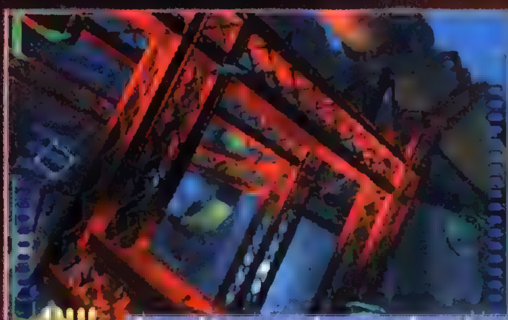

Ik volg die Bad Aliens wel...

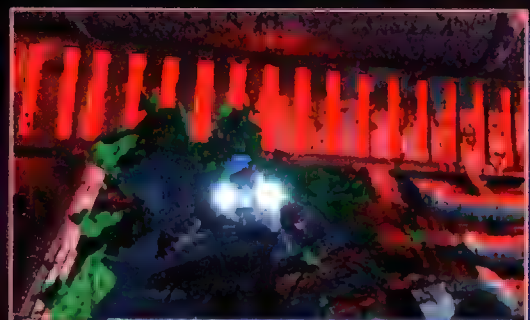
... en dan schakel ik ze uit!

KORTE BÈTA

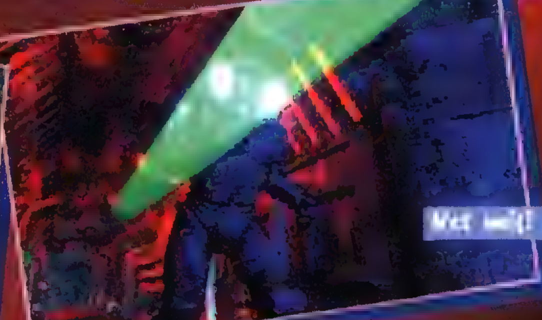
Ik ben nooit op die onderzeeër terechtgekomen. Ten eerste omdat ik in het begin steeds dood ging en ten tweede omdat bleek dat deze bèta niet verder ging. Toen ik eenmaal levend door de aliens was gekomen, begon mijn missie weer van voor af aan. Ik dacht eerst dat het aan mij lag dus gelijk mijn trouble shooter Colin gebeld. Yo Colin, wat is dit, ik kom niet verder en ik begrijp niet hoe...? Bas, wacht even, hoorde ik aan de andere kant van de lijn, ik zit midden in een gevecht. Wat bleek, die etter had als een van de weinigen in Europa inmiddels de volledige versie ontvangen. Hij vertelde dat hij totaal geen nachtrust meer had. Het bleek dat Colin al net zo'n grote Star Trek fan is als ik. Nadat ik duidelijk had gemaakt extreem jaloers op hem te zijn, vanwege z'n volledige versie, werd ik meteen uitgenodigd om een keer bij hem te komen spelen. Nou Colin, daar kun je op rekenen vriend. Ik hoop alleen niet dat je het erg vindt als ik een paar vrienden meeneem. Je moet ook niet opkijken als blijkt dat je de volgende dag jouw versie van Deadly Tide niet meer kan vinden, die ligt dan bij mij en het is een knappe jongen die 'm dan nog terug krijgt.


Een explosief moment.


Geen idee wat boven of onder is.

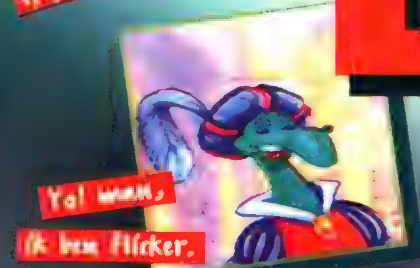

Het blijft een onderwater-spel.


Wachten tot je weer verder mag.

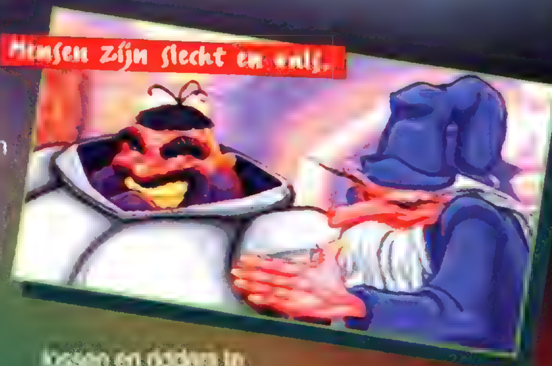

Wat wit!

Blazing DRAG


Koning Allfire is pissed off!


Yo! umm, ik ben Flicker.

And now for something completely different! In Blazing Dragons zijn de mensen namelijk slecht en de draken goed. Leuk concept, maar daar heb je nog geen spel mee. Combineer dit gegeven met een beroemde oude mythe en je bent al een stuk verder.


Mensen zijn slecht en eng.


Voila! Een prachtige afwasmachine.

MONTY PYTHON

Blazing Dragons is een idee van Terry Jones, een van die mafkezen uit het Monty Python team en regisseur van The Life of Brian. Dat is ook wel te merken, want het spel is gebaseerd op het verhaal van King Arthur en de ridders van de ronde tafel. De Monty Python leden hebben in hun films en TV-programma's ook al vaak oude verhalen gebruikt (zoals die van het Nieuwe Testament en de ontdekking van Amerika door Columbus).

Ze doen het alleen telkens net even anders. Zo begint dit verhaal in het kasteel Camelhot, in plaats van Camelot. Behalve Terry Jones werkten er nog andere bekenden uit de filmwereld mee, zoals Cheech Marin (Cheech and Chong) en Harry Shearer (The Simpsons) die een gedeelte van de stemmen voor hun rekening namen.

KNUTSELAAR

Het leven op Camelhot wordt de jonge draak Flicker niet erg makkelijk gemaakt. Hij moet van hot naar her rennen om puzzels op te lossen en ridders te helpen die in nood zijn. Gelukkig heeft hij als hobby 'uitvinden' en daarmee kan hij zich soms uit de problemen knutselen.

Het ultieme doel is het uitschakelen van de Black Dragon, een mechanisch monster, gecreëerd door de duivelse Sir George. Hulp van de Ridders van de Vierkante Tafel hoeft hij niet te verwachten, want dat zijn allemaal sukkels. Ze zitten trouwens nu met z'n allen rond die tafel, dus laten we luisteren wat ze te zeggen hebben...

NIKS

Het blijkt dat die snertmensen de koninklijke mijnen weer eens hebben overvallen. Ze hebben duizend ridders verloren met deze actie maar wel een hele diamant gestolen! Hoewel, hele... er is een stuk uitgebeten door een draak! Vanwege deze brutale overval besluiten de draken in de aanval te gaan. De vier ridders gaan allemaal op pad, ieder in een andere windrichting, op zoek naar mensen.

Flicker mag niet mee, want hij is nog geen ridder. Hij is zelfs nog geen schildknaap en dat maakt hem zo'n beetje een niks. Verdrietig trekt hij zich terug op zijn kamer om eens lekker vroeg onder de wol te kruipen.

DE TIJD DRINGT

De volgende ochtend komt Flicker de mooie dochter van koning Allfire in de hallen van het kasteel tegen. Binnenkort is er een toernooi voor ridders en de winnaar van dat toernooi krijgt de hand van de prinses. Flicker wil eigenlijk best wel trouwen met de prinses en dat ziet zij ook wel zitten maar hij is nu eenmaal geen ridder dus dat zit er niet in.

De prinses zegt dat hij aan een van de ridders moet vragen of hij schildknaap mag worden want alleen dan kan je tot ridder worden geslagen. Als hij dit snel doet, is hij nog op tijd om mee te doen aan het toernooi maar de ridders zijn allemaal weg! Er zit dus niets anders op dan het kasteel te verlaten en op zoek te gaan naar de ridders, want de tijd dringt.

AFWAS

Flicker spurt naar zijn kamer om de benodigde spullen bij elkaar te zoeken. Hij is snel klaar, want een echte uitvinder heeft alleen zijn uitvindersboek nodig!

Dan rent hij de trap af naar de grote poort van het kasteel maar wordt abrupt tegengehouden door koning Allfire. De machtige wijze man verbiedt Flicker het kasteel te verlaten voordat hij alle afwas heeft gedaan. Sjokkend begeeft de arme Flicker zich naar de keuken. Whaaat! Wat een enorme afwas! Dat lukt nooit op tijd en dan wordt Flicker nooit ridder!

Maar een echte uitvinder zit niet bij de pakken neer maar doet wat een uitvinder het beste doet, namelijk... ehm... uitvinden!

AFWAS... MACHINE!

In het uitvindersboek van Flicker staat een bouwtekening hoe je een afwasmachine kunt maken met spullen die in het kasteel te vinden zijn.

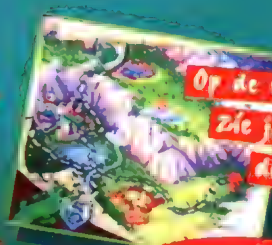
In het kort komt het er op neer dat je een holle kandelaar nodig hebt die je ondersteboven op twee kokende waterketels zet om de stoom naar een punt te leiden. Op dat punt monteer je de rubberen staartwarmer van Flicker zodat de stoom tegen een wiel blaast dat aan het plafond boven de afwasbak hangt. Aan dat wiel monteer je een zwabber en voila: een stoom-afwasmachine is geboren!

Eindelijk mag Flicker het kasteel verlaten om op zoek te gaan naar een ridder die hem wel als schildknaap kan gebruiken.

STAARTWARMER BREIEN

Eigenlijk beginnen nu de absurditeiten pas. In de gang van het kasteel zit een vrouw die onzin verkoopt als je er om vraagt en die een staartwarmer aan het


Ook in Camelhot heb je beschermde diersoorten.


Op de magische kaart zie je waar de ridders zijn.

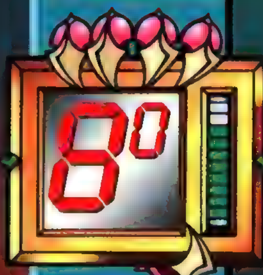
GONS

RAPPORT

GRAPHICS	7,0
GELUID	8,0
ORIGINALITEIT	8,5
SPEELBAARHEID	8,5

- ▲ Monty Python humor
- ▲ Melige puzzels
- ▲ Fantastische stemmen
- ▼ Iets te makkelijk

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr.ca. 1975
Fabrikant: Crystal Dynamics
Distributeur: BMG Nederland
Tel. 035-6256256



Blazing Dragons is een erg melige adventure, vooral als je van de Monty Python humor houdt. De stemmen zijn perfect en de animaties komisch. De graphics zijn niet echt subliem maar ik heb me in ieder geval goed vermaakt!


Hé, ben jij niet tovenaar Merlijn.


Lekker met de KATapult schieten.

breien is voor haar zoon. Telkens als ze daarmee klaar is, is haar zoon weer een stukje gegroeid dus moet ze weer verder breien.
Het grappige is dat elke keer als je langs haar komt, de staartwarmer ook echt een stuk langer is. Als je dan een tijdje hebt gespeeld, slingert het ding door de halve gang.
Toch is dit vrouwtje wel nuttig want je krijgt van haar een kaart waarop de lokaties van drie van de ridders staan. De vierde is de weg kwijt dus die staat nog niet op de kaart aangegeven. De eerste ridder die ik ga opzoeken heet Sir Burnevere.

RAPUNSEL

Flicker komt aan bij een huisje waar een meisje voor staat die met een heggeschaar haar haren telkens aan het afknippen is.
Het blijkt Rapunsel te zijn en ze haat het dat haar haar telkens zo hard groeit.
Flicker gooit een beetje superhaargroeimiddel op haar hoofd (dat heb ik eerder in het kasteel gevonden) en er groeit meteen een bos van twee meter lang. Ze knipt het onmiddellijk af en ik kan het haar oppakken voor later gebruik. Daarna ruil ik het haargroeimiddel voor de heggeschaar, die later ook van pas komt.
In het huisje zit Sir Burnevere vastgebonden op een stoel. Het blijkt een gekkenhuis te zijn en Dr. Fraud heeft hem daar vastgebonden omdat hij zegt dat Sir Burnevere 'denkt' dat hij een draak is. In een andere hoek staat de rattenvanger van Hamelen heftig op zijn fluit te blazen.
De oplossing is om een pijpschoonmaker te pakken van de koning, die in een termietenheuvel te porren en hem dan aan de rattenvanger te geven. Hij maakt zijn pijp schoon die onmiddellijk wordt opgegeten door de termieten. Dan flipt de rattenvanger en moet Dr. Fraud hem in bedwang houden. Flicker kan vervolgens Sir Burnevere bevrijden. Hij wil je overigens niet als schildknaap hebben maar je krijgt wel iets van hem. Op naar de volgende ridder dan maar...

POWER TIP

Omdat je dit spel niet eventjes in een dagje uitspeelt, is een Memory Card meer dan handig.


Wat zijn dit voor dingen?


De staartwarmer groeit en groeit.


Jakkie, ik haat water.


De prinses steelt hoge cijfers.

Iedereen kent natuurlijk de onoverwinnelijke cowboy die sneller schiet dan zijn schaduw en vroeger altijd een sigaretje en tegenwoordig een strootje in zijn mondhoek heeft hangen. Maar of hij het redt als videogame-held valt nog te bezien...

KIPPETJE

De Daltons zijn weer eens uit de gevangenis ontsnapt en deze keer hebben ze het gemunt op de goudmijn van Moneytown. Lucky Luke is natuurlijk uitverkoren om te zorgen dat de duivelse broeders weer, voor zo lang het duurt, achter slot en grendel belanden. Alles wat Lucky Luke in dit geval hoeft te doen is 24 levels overleven in een platformspel. Dat lijkt misschien een kippetje maar deze CD-i is niet gemaakt om in een middagje uit te spelen!

ECHTE DALTONS

Lezers met een dwangmatige desinteresse in geschiedenis moeten de volgende twee alinea's absoluut overslaan en direct verder lezen onder het tussenkopje 'Wollig'!
Voor de rest van jullie is het misschien wel leuk om te weten dat de gebroeders Dalton echt hebben bestaan. In ieder geval drie van hun: Bob, Emmett en Gratton. Ze groeiden, rond het eind van de vorige eeuw, op in Coffeyville en vormden hun eigen bende. Ze richtten zich vooral op treinroven en daar haalden ze ook geregeld de voorpagina van de krant mee. Waar ze pas echt beroemd mee werden was het feit dat ze twee bankovervallen tegelijk pleegden, in hun eigen geboortestad nog wel! Tijdens die roof werden twee van de drie broers gedood, en de derde werd opgepakt waarna hij vijftien jaar in de gevangenis doorbracht.

RESEARCH

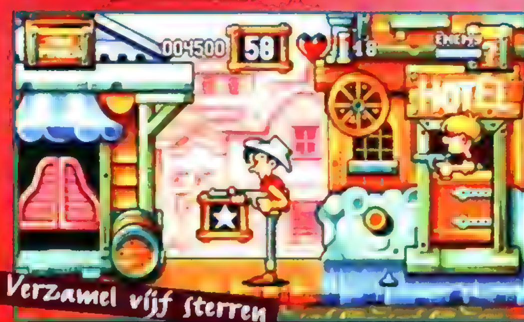
In de stripboeken van Lucky Luke is het verhaal een beetje anders dan hoe het in het echt is gegaan. De getekende versie van de familie bestaat uit vier broers, met de namen Emmett, Bill, Grat en Bob. Bob is de jongste van de vier en maar een klein mannetje, terwijl Emmett een lange en domme slungel is. Ondanks hun lengte is Bob de leider van de groep en is Emmett het domme zwarte schaap (zo zie je maar dat lengte er niet toe doet).
Zoals een echte PU-redacteur beaamt heb ik natuurlijk mijn research gedaan en zodoende ben ik erachter gekomen dat de Daltons hun entree maakten in het zesde stripverhaal van Lucky Luke, 'Vogelvrij', een dubbelalbum met een lang avontuur met gelijknamige titel en een korte genaamd 'De gebroeders Dalton komen terug'. Pas later zijn hun vier neven op de proppen gekomen die wellicht beter bekend zijn: Averell, Jack, William en Joe.
Aargh! Ik vergeet bijna een belangrijk stuk stripgeschiedenis te vermelden, namelijk dat 'Vogelvrij' is geschreven in 1978! (Schrijf dit op, het wordt gegarandeerd een Triviant-vraag).

WOLLIG

Welkom terug geschiedenis-barbaren! Lucky Luke is een videogame gemaakt door het Nederlandse bedrijf The Vision Factory, vroeger bekend als SPC Vision en verantwoordelijk voor games als 'Steel Machine' (PU maart '94), 'The Apprentice' (PU december '94) en 'Alien Gate' (PU juli '93).
Wat mij opviel in vrijwel alle SPC games waren de 'wollige' graphics, en daarmee bedoel ik de vage randjes langs alle gebouwen, mannetjes en ruimteschepen. Lucky Luke is hoogstwaarschijnlijk door dezelfde vormgever getekend als de voorgaande SPC-titels want ook dit is weer zo'n 'wollig' spelletje.

DOORSNEE

Qua platform is Lucky



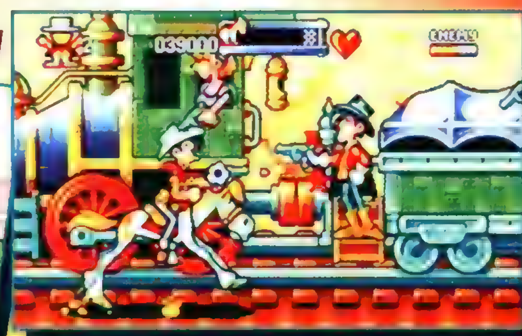
Verzamel vijf sterren en dit wordt je startpunt.

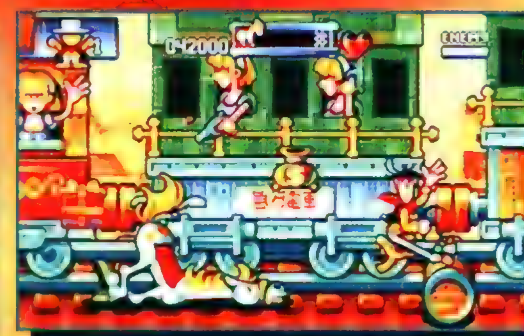


Wilt u hier aan ruiken?

Rataplan knapt het zaakje voor me op.







Jolly Jumper loopt altijd met z'n ogen dicht, pas dus op voor obstakels.

Lucky

Luke ongeveer zo doorsnee als het maar kan. De eerste drie levels bestaan uit twee niveaus: grond en dak. Soms is er nog een tonnetje of een stapeltje kistjes waar je op kunt staan maar daar is alles dan ook wel mee gezegd. Diezelfde levels spelen zich af in een cowboydorpje. Het doel is om van de linkerkant van het dorpje naar de rechterkant te komen. Onderweg kom je vijanden tegen die uit het raam of uit een ton tevoorschijn komen en in een traag ritme kogels jouw richting op schieten. Soms komt er een variatie in de vorm van een dodelijke schildpad (in een cowboydorp?) of een grijsaard in een rolstoel met een heftige driedubbelloops.

In de regel moet je de slechteriken vier keer raken. De enige truc is eigenlijk om een plek te vinden waar jij niet geraakt kan worden om van daaruit met een beetje geduld en een paar kogels de situatie op te lossen.

RATAPLAN

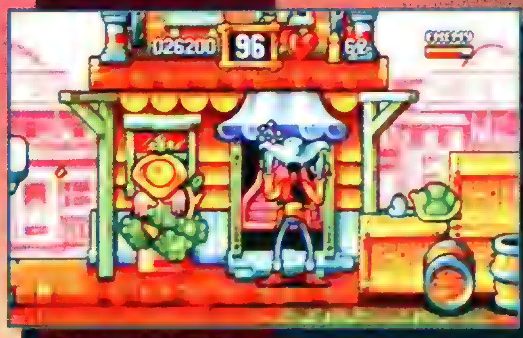
Behalve alle powerups zoals een extra revolver, sneller laden, een shotgun, extra levens, etenswaren (voor energie) en klokjes voor extra tijd, heb je nog twee speciale powerups. De ene is in de vorm van een bot en de andere is een dynamietstaaf.

Als je het bot pakt, komt de hond Rataplan in beeld. Druk op knop 1 & 2 en Rataplan zet zijn tanden in de dichtstbijzijnde vijand. Dit kun je ongeveer drie keer doen en dan smeert hij 'm weer. Het dynamiet activeer je op dezelfde manier maar dan komt er een gier boven in beeld vliegen. Druk weer op de knoppen en hij laat de dynamietstaaf vallen. Zelf is Lucky natuurlijk onkwetsbaar voor dynamiet.

VARIA

In verdere levels heb je nog een aantal variaties op de standaard platform-formule, hoewel ook deze niet bijster origineel zijn. Een van die variaties is dat je op de rug van Jolly Jumper (het paard) zit terwijl deze door het dorp galoppeert. Met de springknop moet je hem over obstakels loodsen en verder alles wat beweegt, neerschieten. Een andere variant is onder andere bekend van Donkey Kong Country: met een mijnkarretje over gaten in de rails springen en natuurlijk blijven schieten.

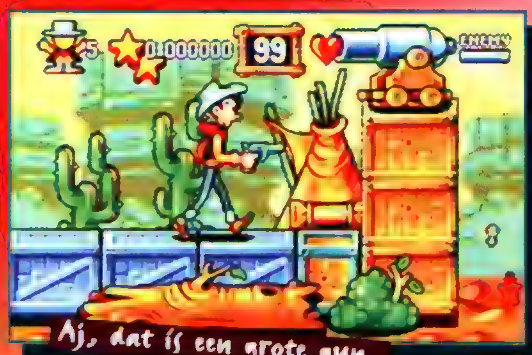
POWER TIP



Ga direct onder de cowboys staan als je ze wilt neerschieten. Zij kunnen namelijk niet naar beneden richten!



Geveld door een schildpad?!



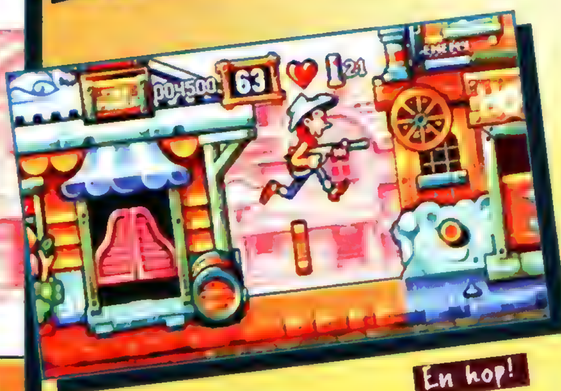
Aj, dat is een grote gun.



Auw! Help! Ik geef me over!



Stage Clear! Effe uitblazen.



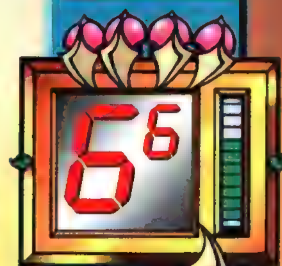
En hop!

RAPPORT

Graphics	8⁵
Geluid	7⁵
Originaliteit	3⁵
Speelbaarheid	7⁰

- ▲ Aardige graphics
- ▲ In Nederland gemaakt

CD-I
Prijs: ƒ 69,- Bfr.ca. 1250
Fabrikant: The Vision Factory
Distributeur: Philips
Tel. 06-8406



Aardig dat er weer een platformspel uitkomt op CD-I al is deze toch wel erg flauw. De graphics zijn prima maar er is volgens mij niet meer dan een middag nagedacht over het concept. Maar goed, echt saai is Lucky Luke niet. Leuk genoeg voor een paar regenachtige dagen als er niks op TV is.

BJØRN

Luke

PowerWeb

UPDATE 8.1

http://www.bpa.nl/powerweb

Zo verbrokkeld als informatie op het Internet soms overkomt, zo verbrokkeld is tegenwoordig ook de info op deze PowerWeb pagina. Power Unlimited's PowerWeb wordt trouwens binnenkort geheel vernieuwd en verbeterd. Maar daarover volgende keer meer.



De games site van Microsoft zit goed in elkaar.

GELUKKIG

Ik ben zo gelukkig. Weet je waarom? In Amsterdam kunnen we tegenwoordig het Sci-Fi channel ontvangen. Het Sci-Fi channel is een televisiezender die alleen maar science-fiction, horror, goede tekenfilms en thrillers uitzendt. Wat nou bakkeleien over twee piek per maand om sport in beeld te ontvangen? Voor het Sci-Fi channel betaal ik (als onderdeel van een zogeheten pluspakket) twintig piek per maand, en met liefde.

Alleen vervelend dat ik verplicht ook voor die andere kanalen moet meebetalen. Alsof je je abonneert op de Power Unlimited en gedwongen wordt ook de Margriet, de Donald Duck en de Panorama erbij te nemen. Heel irritant. Maar niet getreurd want het Sci-Fi channel is 't dubbel en dwars waard. Maar waarom begin ik er in deze rubriek over? Natuurlijk omdat Sci-Fi channel ook op het Internet zit en wel op het adres www.scifi.com. Op de Sci-Fi site zijn onder meer dagelijks ververste uitzendgegevens op te vragen. Ook is er allerlei achtergrond-informatie te vinden over de uitgezonden series en films en is er zelfs een gedeelte over een TV-programma dat gaat over het Web. Daartoe nodigt de Sci-Fi redactie regelmatig een bekende acteur uit die de kijkers meeneemt op een tochtje over het sci-fi gedeelte van het Internet.

Als jij het Sci-Fi channel ook kunt ontvangen, dan zit je waarschijnlijk al lang te kijken. Kun je het niet ontvangen? Keep watching the cable guys.

MSNBC

Niet alleen het Sci-Fi channel probeert het medium televisie en het medium Internet te combineren tot iets nieuws. De moeder aller populaire besturingssystemen Microsoft is een samenwerkingsverband aangegaan met de Amerikaanse televisiezender NBC. Het resultaat: MSNBC, een televisieprogramma over de website msnbc.com en een website die neerkomt op een 24-uurs nieuwsdienst.

Goed, dit heeft meestal weinig met games te maken, maar waar het hier om gaat is dat dit soort media-kruisingen kan leiden tot een nieuwe vorm van entertainment waar ook gamers wat aan hebben.

MS WEBSITE

Microsoft is sowieso op weg een grote speler in de gamingscene te worden. In hoog tempo wordt de wereld voorzien van Windows 95 games die door Microsoft zelf, of een aanverwant bedrijf, zijn gemaakt. Opvallend hierbij is vooral dat de Microsoft games steeds beter worden. Maar ook de Microsoft gamesafdeling op de MS Website mag er wezen. Bijzonder goed is met name de interface die bezoekers krijgen voorgeschoteld. In plaats van de gebruikelijke categorieën moet je bij microsoft.com.games kiezen wat voor soort gamer je bent: een 'annihilator', een sportfan, een 'bit-head', of een familiespeler. Vervolgens krijg je een selektie aangeboden van de Microsoft games die bij het door jou gekozen profiel horen. Lang niet gek gedaan van Microsoft.

DUKE OP WIELEN?

Kreeg ik toch zo maar de ultieme download-tip, althans, zo klonk het mij aanvankelijk in de oren. Het zou gaan om een spel dat als bijnaam 'Duke Nukem on wheels' had gekregen. Reden genoeg om ogenblikkelijk het adres van de Apogee site in m'n browser in te tikken, want daar zou Death Rally te krijgen zijn. Een bestand van een kleine 7 Mb stond klaar om gedownload te worden. Toch al gauw een uurtje werk als het modem traag is en het Net druk. Maar ja, voor een Duke op wielen heb ik dat wel over. Nou, niet dus. Voor een race-spelletje was het best wel aardig, maar de Duke bleek slechts één van de computertegenstanders te zijn. Bovendien was er van een 3D-view geen sprake, maar zag je de autootjes recht van boven. Ter compensatie bleek het wel mogelijk te zijn om (online) met vier spelers tegelijk te racen en te schieten.

BEN



Annihilate betekent vernietigen. Voor de liefhebbers dus.



Gamers zijn eigenlijk één grote familie.



De website van Microsoft en NBC.



Een aanrader op TV en Internet; Sci-Fi channel.

Links LS


Tweede slag op de eerste hole.

In Engeland en Amerika is golf al jaren een van de populairste volkssporten. In Nederland lijkt golf nog alleen een spelletje met en voor ballen. Maar daar komt snel verandering in.


Ook babes slaan soms een balletje.

RAPPORT

GRAPHICS	9⁵
GELUID	9⁰
ORIGINALITEIT	8⁰
SPEELBAARHEID	9⁰

+ Verbluffende graphics
+ Virtueel clubhuis
+ Altijd lekker weer op Hawaii
- Vette machine nodig

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 139,95 Bfr.ca. 2525
Systeemeisen: Pentium-PC, SVGA-kaart, 12 Mb RAM, double speed CD-ROM drive.
Fabrikant: Access
Distributeur: BASF Multimedia
Tel: 026-3717710

9²

Zelden zulke realistische graphics op de PC gezien. Links LS is veruit de beste en meest veelzijdige golfsim van dit moment. Ook voor niet-ballen.
ED

KONIJNENBROEK

Wie in Nederland over golf spreekt, denkt al snel aan de verveelde elite die op spikes en in konijnenbroek een dagje tegen een klein wit balletje loopt te meppen en met een flinke aardappel in de keel terloops nog wat zaken afhandelt. 'Zeg kaerel, hoe staan jouw effecten ervoor? Fraaie birdie overigens!'
Mede dankzij de aandacht van de BBC en Eurosport wordt golf hier echter steeds populairder. Niet alleen meer bij de upperclass en zakenlui, maar ook bij powerkids.
Wie wel interesse heeft in een dagje tussen de holes en nog geen GVB (Golfvaardigheidsbewijs) bezit, kan vast droogoefenen op de computer. Nu zijn golfgames niet bepaald een nieuw verschijnsel. Links 386 van Access werd een paar jaar geleden getipt als een van de betere golfspellen, maar werd al snel ingehaald door titels als PGA '96 en Microsoft Golf. Maar Acces is terug met Links LS en staat in een klap (hole in one?) weer bovenaan de verlanglijstjes van menig leunstoelgolfer.

ARNIE PALMER

Laten we het maar meteen verklappen. Links LS is veruit het beste golfspel van dit moment. Beschik je over een behoorlijk krachtige Pentium-PC (met SVGA-kaart en minimaal 12 Mb werkgeheugen) dan kun je de drie CD-ROM's zonder problemen gebruiken.
In Links LS word je begeleid door veteraan Arnold Palmer. Niet alleen is hij je gecomputeriseerde tegenstander, je komt bovendien alles te weten over zijn indrukwekkende sportcarrière, z'n zelf ontworpen baan en vlieghobby. Arnie is geheel gedigitaliseerd in het spel opgenomen, net als de andere, naamloze, computergolfers. De bewegingen (ook na een complete misslag) zijn daarom erg realistisch en herkenbaar.
Naast rondvliegende lees en graspollen bevat Links weinig andere animatie (de wolken staan stil, de vlag op de green wappert nooit), maar dit gemis wordt volledig gecompenseerd door de verbluffend mooie graphics van de drie banen. Je kunt kiezen tussen Kapalua Plantation, Kapalua Village (Hawaii) en de Latrobe Country Club (een door Palmer ontworpen baan in Amerika).

VIRTUEEL CLUBHUIS

De beelden in Links LS zijn zo levensecht dat je bijna de bladeren in de bomen kunt tellen. Voeg daarbij de grappige geluiden, de vele camera-instellingen, replay-mogelijkheden spelopties (clubs, houding, effect, weer, netwerkopties, ect.) en je hebt soms het idee dat je werkelijk op Hawaii een balletje slaat.
En mocht je na 18 holes nog energie overhebben, aarzel dan niet om het virtuele clubhuis eens met een bezoek te vereren, want een wandeling in deze 3D-omgeving is een belevenis op zich. Links LS bespaart je niet alleen een ticket naar Hawaii, de verplichte golfkleding en grote doos met ballen, maar ook de ergernis van een bogey of een slag in de bunker. Een klik op 'mulligan' en je krijgt een tweede kans. En reken maar dat je die nodig hebt tegen de routine van pro Palmer.


Ook babes missen soms een balletje.


Klaar voor een birdie.


Wassen en watergolf?


De camera ziet alles.

Complete Davis Cup Tennis

De Davis Cup is een monument in de tenniswereld. Ondanks dat er in principe geen rooie cent valt te verdienen, staan zelfs de wereldtoppers in de rij om eraan mee te mogen doen. Het gaat niet om de individuele roem maar om de eer van volk en vaderland.

SPORTIEF

Konami's Davis Cup Tennis biedt ook gewone matches en toernooitjes maar het draait natuurlijk om de beker met de grote oren. De opzet is dat je een land en speler kiest om samen met je team de Cup te veroveren.
De 'skills' van de spelers waar je uit kan kiezen, zijn niet te veranderen maar wel wordt aangegeven waar ieders specialiteiten liggen. Grappig is dat naast de gebruikelijke vaardigheden als servicekracht, snelheid etc. ook sportiviteit als 'vaardigheid' wordt genoemd. Je moet daarbij denken aan spelers die met hun rackets smijten of irritant juichen na een gewonnen punt.

COMPLEET

Op zich onderscheidt D.C.T. zich verder weinig van de meeste andere tennisgames. Het slagenarsenaal is compleet en redelijk snel in de vingers te krijgen, vooral de service kan na enige oefening een gevaarlijk wapen zijn omdat je die makkelijk in snelheid kan variëren en ook goed te mikken is. Dat laatste is in dit spel met name belangrijk omdat niet aangegeven wordt (zoals bijvoorbeeld in Sampras Extreme) waar de service terecht gaat komen.

PRACTICE

Net als in alle tennisspellen kost het even tijd om alle mogelijkheden van je slagenarsenaal uit te kunnen buiten. Gelukkig kun je dit uitgebreid oefenen in de practice mode waarbij de ballen door een kanon op je worden afgevuurd.
Denk je dat het tijd wordt je racket te laten spreken dan kun je naast speler en/of land een lokatie kiezen waar de wedstrijd wordt gespeeld. Die keuze bestaat maar liefst uit zestien verschillende banen in even zovele landen (ook Nederland doet in dit spel mee).

OPTIES

Davis Cup Tennis hinkt wat de opties betreft een beetje op twee gedachten. Aan de ene kant is gekozen voor uitgebreide mogelijkheden als aantal sets (tot zeven!), veel spelers (48!), veel landen, verschillende soorten wedstrijden en toernooien. Aan de andere kant zijn bijvoorbeeld de camera-instellingen aan de magere kant. Je kunt de game slechts vanuit twee posities bekijken en die verschillen dan ook nog nauwelijks van elkaar. Wat mij betreft hadden ze die optie wat kunnen uitbreiden, want in een spel waarbij je zelfs de ballen drie verschillende kleuren kan geven, zou wat meer aandacht voor de views niet hebben misstaan.

HOUTERIG

Qua speelbaarheid en geluid is er weinig mis met D.C.T.; anders is dat met de graphics. Niet dat het beeld echt slecht is maar de PlayStation moet toch mooiere banen en soepeler bewegende spelers kunnen bieden. Die spelers zien er een beetje NBA Jam-achtig uit met 'echte' hoofden en persoonlijk ben ik daar niet zo weg van. Het lijkt wel of de bewegingen er wat houteriger en onnatuurlijker door worden. Wat verder opvalt is dat zo'n beetje alle spelers een dubbelhandige backhand slaan en de scheids niet, zoals in de Davis Cup normaal is, de spelers bij hun land noemt.
Kortom een aardige tennissim met een aantal plusjes en minnetjes waardoor het geheel behoorlijk, maar zeker niet wereldschokkend is te noemen.



Dat noem ik pas iemand op 't verkeerde been zetten.



Malle koppies selecteren.



Niet smashen maar volleren, eikel!



De ballenjongen een mep verkopen is niet sportief.



Oké, oké hij was mooi.

RAPPORT

GRAPHICS 6^{2}

GELUID 7^{0}

ORIGINALITEIT 7^{3}

SPEELBAARHEID 7^{5}

- ▲ Davis Cup
- ▲ Practice
- ▼ Rare koppies
- ▼ Graphics kunnen beter

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 109,95 Bfr.ca. 1975
Fabrikant: Konami
Distributeur: Konami
Tel. 020-4223411



Een aardige, redelijk lekker spelende tennis game maar niet meer dan dat. Leuk is de invalshoek van de Davis Cup en de uitgebreide opties. Qua graphics is het allemaal niet opzienbarend.

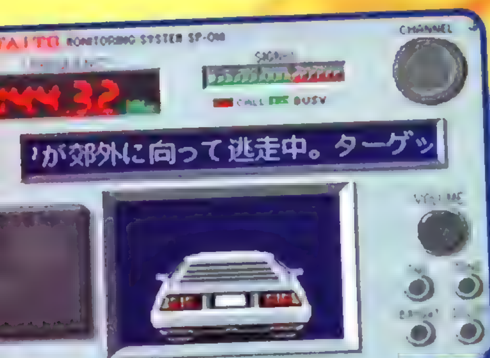
ED

review

Japanse Import

Chase H.Q.

Frank & Bruno zijn leden van de S.C.I. (Special Criminal Investigation) en specialisten op het gebied van auto-achtervolging. Als zij eenmaal plankgas geven, is er voor het boeventuig geen ontsnappen meer mogelijk. PU mocht een dagje meerijden met het onverschrokken duo in hun strijd tegen het kwaad.



9.30 uur Oké Bruno, wrijf de slaap uit je ogen de opdracht is duidelijk. Let's go!



9.45 uur Effe opletten Frank, ik krijg het vermoeden dat we hier ergens naar rechts moeten.



9.47 uur Yep, daar heb je de boeven al.



10.07 uur Heren, het spel is over. Zeg Frankieboy, heb jij geld bij je want ik heb zware trek in koffie met een donut.

RAPPORT

GRAPHICS	5.8
GELUID	5.7
ORIGINALITEIT	6.0
SPEELBAARHEID	6.0

+ [illegible]
+ [illegible]
− [illegible]
− Kinderachtig

SATURN
Prijs: ƒ 149.95 Bf.ca. 2700
Fabrikant: Taito
Importeur: Future Zone
Tel. 010-4369350

5.9

[illegible] H.Q. eigenlijk voor de MegaDrive bedoeld is want uit [illegible] ken hebben.
Het is ongeveer net zo flauw als mijn [illegible]
ED



11.00 uur. Het is lekker weer geworden Frank, laten we voor onze volgende opdracht de convertible nemen.



11.23 uur. Wat zei ik je, zo'n open dak komt altijd van pas. Even een Bazooka scoren.



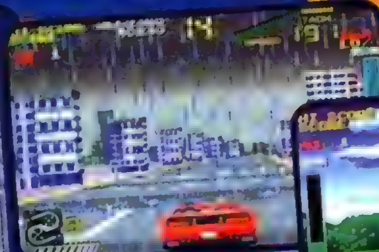
11.24 uur. Kom op Bruno niet lullen; flamberen die hap!



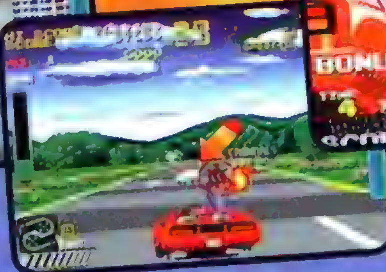
11.54 uur. Misdaad loont niet, vuile boeven. Hé Frank laten we op weg naar het bureau een fijne milkshake halen. Jij trakteert.



[illegible] uur Hé schatje wat doe je vanavond na je werk?



[illegible] uur Shit Bruno, het water staat in m'n schoenen. Wie moest er zonodig een open dak?!



[illegible] uur Oké schurken, hier komt een cadeautje van Bruno.



[illegible] uur Dat wordt een paar jaartjes zitten tuig! Hé Frank 't is lunchtijd, rij effe langs een Mac.



14.35 uur. Busje komt drie keer Frank.



14.55 uur. Klopt als een bus Bruno.

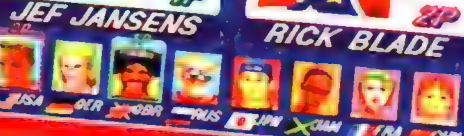


15.34 uur. Kijk uit Frank, die eikel verliest z'n lading. Als jij die dozen ontwijkt, blaas ik die truck van de weg.



16.05 uur. Niks bijzonders mensen, wij hebben wel voor hetere vuren gestaan. Kom op Frank we gaan naar huis, ik heb er honger van gekregen.





Dit zijn de atleten waar je uit kan kiezen.



Een mooie view over het stadion.



Een hoek van 45 graden is hier ideaal, maar 48 graden kan er ook wel mee door.

Met 110 kilo over 2 meter 22, da's nog eens een wrede actie.

NEW WORL RECORD!



Bereid je maar voor op een doodsmak Sjefke!

FINAL RESULTS

Jef tegen Rick, Thomas tegen Bjorn; je kunt wel zien wie de snelste vingers heeft...

Athlete Kings



POWER TIP

Bij de 1500 meter gaat het om je uithoudingsvermogen niet om brute kracht.

In de geest van de voorbije Olympische Spelen komt Sega toch nog even met een atletiek spelletje op de markt. Misschien wilden ze afwachten wat games als Track & Field en Atlanta 96 deden. Toch heeft Athlete Kings meer te bieden dan een verlaat tienkamp spelletje...

TECHNISCH VERNUFT

Zoals zoveel Sega games, vindt ook Athlete Kings zijn oorsprong in de arcade. Normaal gesproken wordt afgewacht wat de reactie van het arcade-publiek op het spel is, waarna men besluit of het spel voor de console uitgegeven wordt. En wat natuurlijk ook tijd kost, is het herprogrammeren van de software. Maar onlangs heeft Sega een nieuw kaartsysteem voor hun arcade-kasten geïntroduceerd waarmee de games die voor de arcades zijn gemaakt, vrijwel meteen kunnen worden overgezet voor de consoles markt. Dit systeem heet het ST-V Board System en Athlete Kings is, na Golden Axe: The Duel, het tweede Sega spel waar deze techniek op toegepast is. Misschien wel even leuk om te weten....

MOTION CAPTURE

Een tweede technisch hoogstandje van Athlete Kings zijn de subtiele motion capture beelden die op het beeldscherm getoverd worden. De meeste acties worden op een zeer natuurlijke manier weergegeven en vooral tijdens het opgefokte juichen of de mental-meltdown van de atleten, zijn de capture technieken goed te zien.

Het mooiste zijn de momenten als het dramatisch mis gaat bij het polsstok hoogspringen. Ze worden dan door de stok keihard tegen de grond gekatapulteerd en blijven dan aangeslagen even liggen om bij te komen.

RAMMEN!!!

Inmiddels zijn jullie wel bekend geraakt met het fenomeen joypadrammen. In Track & Field leidde dit tot een game-depressie van niemand minder dan Bjørn en bij Atlanta 96 raakten mijn eigen vingerkootjes oververhit. Maar goed, het leidde wel tot veel spektakel en dat is toch waar het bij videogames allemaal om draait, nietwaar. Maar voor alle gamers die een gruwelijke hekel hebben aan dat zenuwachtige gepiel op zo'n kleine Playstation joypad of PC keyboard... het lompe formaat van de Saturn joypad biedt uitkomst. Oké, het blijft geklooi op een klein oppervlak, maar het potentiële gevaar van vroegtijdige jicht of reuma is hier niet aanwezig.

DE TIENKAMP

In Athlete Kings moeten, net zoals in de echte tienkamp, in twee (virtuele) dagen tien atletiek onderdelen afgewerkt worden. Het gaat om de volgende disciplines: 100 meter sprint, verspringen, kogelstoten, hoogspringen, 400 meter, 110 meter horden, discuswerpen, polsstok hoogspringen, speerwerpen en de 1500 meter.
Bij alle onderdelen zullen je wijs- en ringvinger, dat is althans de techniek die ik gebruik, flink op de proef gesteld worden. Met de A- en de C-knop maak je snelheid en voor de timing ben je aangewezen op de B-knop. Natuurlijk ben je vrij in de keuze van je eigen setting, maar ik spreek uit ervaring dat je met je wijs- en ringvinger de fatste button-hammering kan scoren...



De 38 jarige, 110 kilo zware Jef Jansens heeft het toch weer voor elkaar.

RAPPORT

GRAPHICS	9⁰
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	5⁵
SPEELBAARHEID	8⁰

- ▲ Mooie graphics
- ▲ Goede handling
- ▲ Arcade in je huis
- ▼ Teveel arcade voor een console

SATURN
Prijs: ƒ 139,- Bfr.ca. 2500
Fabrikant: Sega
Distributeur: Atoll Soft
Tel. 030-2416016

78

Athlete Kings lijkt op het eerste gezicht erg basic maar wie even verder kijkt, ziet dat hij te maken heeft met een zeer goed en doordacht atletiek spel met een fraaie grafische vormgeving.
THOMAS

review

STREET FIGHTER Zero 2

JAPANSE IMPORT


Ryu deelt weer oogverblindende trappen uit.


Nieuweling Gouki is vooral goed in misslaan.


Kolonel Kolento is een gemene bastard. I Love 'm!

Alsof het nog niet genoeg is geweest, krijgen we nu Street Fighter Zero 2 voor onze kiezen. What's next? Super Street Fighter Turbo Omega 2 the Ultimate version?

IF IT AIN'T BROKE, DON'T FIX IT

Krampachtig poogt Capcom haar paradepaardje Street Fighter in de markt te houden. Een andere verpakking maar steeds weer hetzelfde verhaal. Street Fighter Alpha, Street Fighter Zero, Street Fighter Turbo, Street Fighter The Movie, de lijst van zogenaamde 'vernieuwde' versies lijkt oneindig.
Waarom? Zijn ze bang dat ze hun meesterlijke creatie niet meer kunnen overtreffen? Denken de heren misschien dat gasten die computerspelletjes spelen een gebrek aan hersencellen en een overschot aan cashflow hebben?
Ik was al lang tevreden met de oude vertrouwde Street Fighter 2. Oké, Super Street Fighter 2 was ook wel grappig vanwege de nieuwe moves en characters maar daarna is het echt uit de hand gelopen. Welke idioot gaat een nieuw spel kopen omdat je er een paar powercombo's meer mee kunt maken? Een spoiler en een sportstuurtje maken van een oude Opel Record ook geen nieuwe auto.

KARAKTERSCHETS

Street Fighter Zero 2 lijkt sprekend op z'n voorganger Street Fighter Zero (1) met als enige verschil dat een paar nieuwe vechters hun intrede doen. Zo is er een militair die granaten gooit en luistert naar de naam **Rolento**. Hij is een goede aanwinst omdat hij lekker vecht en over praktische specials beschikt.
Hetzelfde kan helaas niet gezegd worden over **Goukie** en **Dan**. Deze twee heren zijn misschien fors gebouwd maar onderscheiden zich qua moves nauwelijks van Ryu en Ken.
De bejaarde vechtkunstenaar **Gen** mag er zijn. Hij heeft een paar grappige moves maar wereldschokkend is 't allemaal niet.
Sakura is een Japans kostschoolmeisje dat ongetwijfeld zeer in de smaak zal vallen bij mijn gewaardeerde collega Dre maar die helaas niet echt niet in staat is om Street Fighter 2 Zero interessanter te maken.

OP HOOP VAN ZEGEN

De laatste kans voor Street Fighter Zero (toepasselijke naam eigenlijk) zit hem in de speelbaarheid.
Ook bij deze versie kun je supercombo's uitvoeren wanneer je genoeg klappen geïncasseerd of uitgedeeld hebt. Lachen hoor. Het nadeel is alleen dat je zoveel handelingen moet uitvoeren om zo'n combo eruit te krijgen dat je tegenstander deze al lang ziet aankomen en middels een simpele blok jouw aanval verijdelt.
Voor de rest zijn de moves zou oud als Pac Man. De vuurbal komt mijn neus uit om over de Dragon Punch nog maar te zwijgen.
Wie ooit Virtua Fighter, Toshinden, Tekken of Fighting Vipers gespeeld heeft, weet wat er te halen valt in de wondere wereld van de beat'em up. Met andere woorden Street Fighter Zero, Alpha of Turbo, inpakken geblazen.

RAPPORT

GRAPHICS	7^0
GELUID	6^0
ORIGINALITEIT	3^0
SPEELBAARHEID	6^5

Nieuwe characters

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 189,95 Bfr.ca. 3425
Fabrikant: Capcom
Importeur: Future Zone
Tel. 010-4369350

5^5


Modern ballet?


Gegrild kostschoolmeisje is Kolento's lievelingskostje.


Hé Gen, dat is Dhalsim's move. Afblijven!

SKELLETON WARRIORS




Lightstar vreest niemand.


Joehoe? Hé jij magere Hein!


Zijn we weer vriendjes?

De eeuwige strijd tussen goed en kwaad vormt de rode draad in dit nieuwste platformspel voor de Saturn. Doe het licht uit, zet een kaars voor je raam en bereid je voor op een slopende strijd tegen een leger van zombies.

Waar is die gast nu gebleven?

GESPLETEN KRISTAL

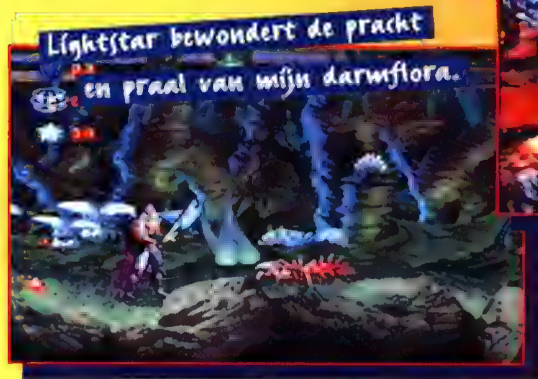
Skelleton Warriors is een platform dat zich afspeelt in een futuristische maar evenzo primitieve beschaving. De koning van de stad Luminicity is overleden en zijn zoon Justin Steele staat op het punt om de troon over te nemen. Uiteraard laten de kwade krachten deze kans niet aan zich voorbijgaan om naar de macht te grijpen.
De duivelaanbidder Baron Dark maakt aanstalten om het Lightstar Crystal, een steen met magische krachten, te ontvreemden om zo de heerschappij te krijgen over Luminicity.

BOVENMENSELIJK

Godzijdank is de jonge prins aanwezig wanneer Baron met zijn vieze fikken aan het kristal zit te rukken. De twee raken in een gevecht en het kristal splijt in tweeën. Beide heren worden hierdoor blootgesteld aan een magische straling en veranderen in 'warriors' met bovenmenselijke krachten.
Baron Dark verandert in een levend skelet dat in staat is om elk mens met een greintje kwaad in zijn hart om te toveren in een moordlustig levend skelet. Prins Justin Steele verandert op slag in Prins Lightstar, de held van dit spel.

HARTSTENEN & SKY BIKES

Om de andere helft van het kristal te verkrijgen, moet Prins Lightstar vier levels doorkruisen en evenveel eindbazen om zeep helpen. Op zijn pad wordt hij uiteraard lastig gevallen door Baron Dark's leger van levende doden en vijandige dieren.
Iedere keer als je een skelet aan stukken slaat, verschijnt er een hartsteen (what ever happened to the niersteen?) deze moet je oppakken anders komt het skelet opnieuw tot leven.
Tussen de levels door zijn er bonuslevels waarin je met een Sky bike de kans krijgt om je energie en wapen reserves aan te vullen. Naast zijn zwaard heeft prins Lightstar ook de mogelijkheid om laserstralen af te vuren. Het is echter slim om deze stralen op te sparen voor de eindbaasjes. Deze lijken misschien moeilijk te verslaan maar wanneer je ze even goed bestudeert, blijkt dat reuze mee te vallen. Al deze knakkers, zelfs de duivels Baron Dark zelf, hebben zwakke plekken in hun verdediging. Zodra je die hebt ontdekt is het een peuleschilletje.


Lightstar bewondert de pracht en praal van mijn darmflora.


De verschrikkelijke Yeti bestaat dus wel!

POWER TIP

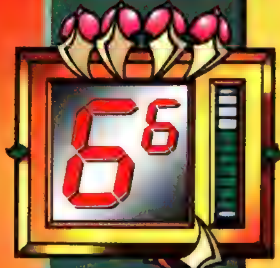

By the power of Lightstar!

RAPPORT

GRAPHICS	7^{0}
GELUID	7^{0}
ORIGINALITEIT	7^{0}
SPEELBAARHEID	5^{5}

- ▲ Leuke bonusveldjes
- ▲ Bijzondere routes
- ▼ Eentonig
- ▼ Donker

SATURN
Prijs: ƒ 129,50 Bfr.ca. 2325
Fabrikant: Playmates Interactive
Importeur: Dimension Plus
Tel.050-3129818



Saai, dat vind ik eerlijk gezegd van de Skelleton Warriors. Het ziet er aardig uit en er zijn leuke geheime kamertjes en bijzondere routes maar het is gewoon niet tof om minuten lang geraamten aan stukken te slaan.
KEES

"Bas, Ben eten!", riep ik vanachter mijn PC vandaan. "Euh, wat eten we?", vroegen Ben en Bas verbaasd in koor. Met een brede grijns op mijn gezicht zei ik: "niet-intelligente levensvormen, wat anders?"


Cyber hamster

Orion Burger

BURGER KING

Orion Burger is een soort Mc Donalds, oeps sorry Bas ik bedoel een Burger King, in de ruimte. Alleen, doordat het aantal levensvormen nogal divers is, heeft het bedrijf Orion Burger problemen met het vinden van geschikt vlees voor in z'n burgers. Dat komt vooral door de Planet Huggers organisatie. Zij hebben namelijk bepaald dat Orion Burgers geen intelligente levensvormen mogen gebruiken in de burgers. Dat moest wel want intelligente levensvormen zijn nogal schaars.

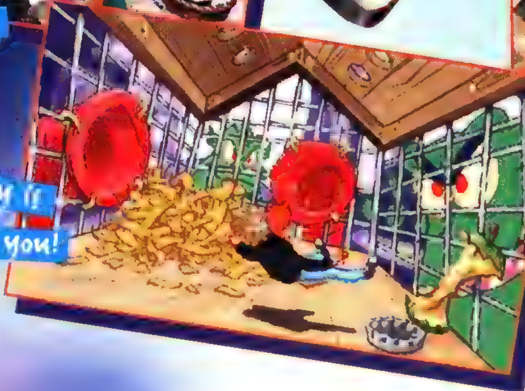
TEST

Het ruimteschip van Orion Burger, de Protein Harvester, is inmiddels in een ons zeer bekend zonnestelsel terechtgekomen en bungelt nu boven de planeet Aarde. Ze gaan daar de levensvormen (that's us!!) testen op intelligentie. Daarvoor ontvoeren zij, dat wil zeggen Zlarg en Flumix, de ongelukkige Wilbur Wafflemeier. Wilbur zat net z'n hamsters eten te geven toen hij werd opgebeamed en aan boord kwam van de Protein Harvester. Daar begon meteen de intelligentietest. Die bestond uit een flinke stroomstoot door de hersenen van Wilbur om zodoende de neurosynaptische bandbreedte te meten. Behalve dat dit voor Wilbur een, laten we zeggen, pijnlijke ervaring was, zakte hij voor de test. Dat betekende dat mensen dom genoeg zijn om tot Orion Burgers verwerkt te worden.

TIJDSLUS

Zlarg en Flumix willen Wilbur terug naar de aarde sturen (zo hoort dat namelijk als je bent gekidnapt door Aliens). In de Abduct-o-tron moet dat allemaal gaan gebeuren. Voordat een kidnap slachtoffer wordt teruggestuurd waar hij/zij vandaan komt, is het de gewoonte onder aliens om het geheugen te wissen en dan alleen het korte termijn geheugen wel te verstaan. Alleen werken de machines niet zo als zij horen te werken. Wilbur wordt wel teruggebeamed, maar z'n geheugen wordt niet gewist en Wilbur komt op een punt in de tijd terecht voor z'n kidnapping. Trekkies zullen dit kennen als een loophole of te wel een tijdslus (zie TNG aflevering Timescape). Dit betekent dat je genoeg tijd hebt om je voor te bereiden op de test, euh, meerdere tests. Dat voorbereiden doe je op Aarde, daar vind je de benodigdheden om een test te halen. Een voorbeeldje; als je de electrische schok test wilt halen dan zul je de kapper zover moeten krijgen om de blauwe gel in je haar te smeren. Doordat je in een tijdslus zit, blijft de tijd zich dus herhalen waardoor je de test in een kort tijdsbestek moet voorbereiden. Je kunt, als je denkt alles voor de test bijeen te hebben, ook op de Abduct-o-tron knop drukken in de inventory om zo op het schip terecht te komen. Aangezien je voor elke test iets nodig hebt van de Aarde, zal je of vooruit moeten werken of talen


De plaatselijk snackbar met z'n weirdo's.


Somebody is watching you!


Aliens bekijken het treurige schouwspel.

bij elke test die je voor het eerst doet.

HUH?

Door die tijdslus moet je eigenlijk elke test opnieuw doen voordat je verder kunt gaan met de volgende. Aangezien dit een beetje saai zou zijn, hebben de makers dit op een grappige manier opgelost.
Elke keer voordat Wilbur aan het verzamelen van spulletjes voor de nieuwe test begint, rent hij snel door het dorp heen om alle dingetjes op te halen die je nodig had voor de voorgaande tests. Eigenlijk doe je elke keer alle tests opnieuw, maar alleen de test die je nog moet halen, wordt in beeld gebracht.

ONZINNIG

De makers van Orion Burger zijn goed thuis in hun Science Fiction, en da's op zich al bij- [illegible]

nemelijk (in ieder geval voor de makers van de serie V).
De makers steken voornamelijk de draak met de alien-info en da's altijd wel leuk. Vooral nu er door sommige programmamakers zo akelig serieus over wordt gedaan (no offense Mulder en Scully).
Om het spel nog onzinniger te maken dan het al is, ontmoet Wilbur op Aarde allerlei vreemde figuren die op z'n minst eigenlijk allemaal in therapie horen te zitten. Zo is er het aldoor ruziënde stel dat de plaatselijke snackbar uitbaat, en Wilbur's tante Polly die verslaafd is aan dingen bestellen via de telefoon.

HULP

De puzzels zijn behoorlijk moeilijk en soms een beetje onlogisch, dus je zult veel moeten rondlopen en op alles klikken en bekijken of je het kunt gebruiken.
Gelukkig heb je aan boord van de Protein Harvester een bondgenoot in de vorm van Astral. Astral behoort tot de organisatie van de Planet Hugger en staat aan jouw kant. Het is handig om met haar te kletsen want zij weet als Planet Hugger lid het een en ander af van de tests die je moet ondergaan.

TESTS

Er zijn vijf tests die je moet doorlopen wil je het spel tot een goed einde brengen; beginnend met de neuro-analytische test en eindigend met een logische test.
De neuro-analytische test is de stroom test die ik al kort beschreven heb. Vandaar uit ga je naar de survival test waarin je tegen een soort cyber hamsters moet vechten.
In de Sensory Perception test (zintuigen test) moet je een schat zoeken op een eiland. Dit eiland is van een zekere Perkins en hij heeft gezworen dat zolang hij daar de baas is, niemand een voet op het eiland zet.
In de taal test die daar op volgt, neem je het op tegen de Bork's; een soort overactieve aliens. Je moet ze allemaal uitroeien met een speciale gun. Alleen de handleiding van deze gun is (natuurlijk) in het Borks.
Als laatste doe je de logische test en daarbij moet je alle bewoners uit het dorp gelukkig maken... een bijna onmogelijke en ondankbare taak.



Wilbur is naar de Protein Harvester gebeamed.



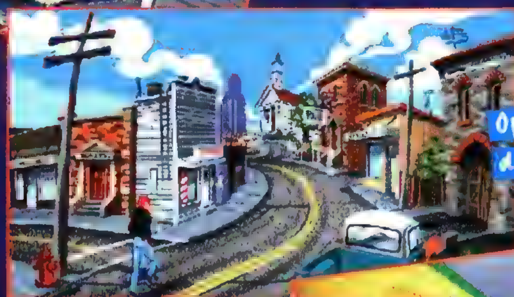
Kon je het vinden!



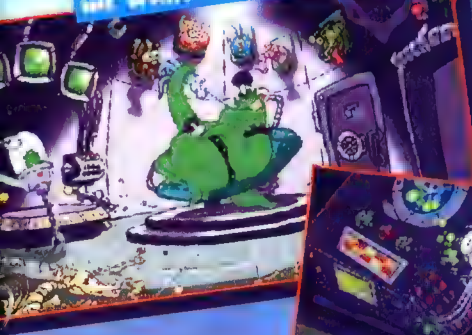
Hé kappie, heb je nog wat blauwe gel.



Rauw zijn ze ook erg lekker.



Op zoek naar de kapperszaak.



Zoek snel wat niet-intelligente levensvormen voor me want ik heb honger!



Mmm, zou er iemand in m'n kamer zijn geweest?

Wilbur wordt bij kop en kont gepakt.

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	8°
ORIGINALITEIT	9°
SPEELBAARHEID	8°

- ▲ Grappig
- ▲ Smaakt heerlijk
- ▼ Onlogische puzzels
- ▼ Sommige personages praten wat veel

PC/MAC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: PC 486/33, 4 Mb RAM, 4 Mb schijfruimte, Double speed CD-ROM, SVGA, muis, draait ook op Windows '95.
Mac: Quadra, Power Mac, of 6840, 8 Mb RAM, Double speed CD-ROM, system 7.1.
Fabrikant: US Gold
Distributeur: BASF Multimedia
Tel. 026-3717710

8^{3}

Orion Burger is een geinig spel en het is ook nog eens op een originele manier in elkaar gezet.
LAURA


Op topsnelheid in de achtervolging.


Dat wordt een frontaaltje met de muur.



POWER TIP

Zet het gas bij de start half open tijdens het aftellen. Bij één geef je vol gas en voila: turbo-start

WIPEO



Precies een jaar geleden beschreef Thomas WipeOut als het beste racespel dat ie ooit gespeeld had. Maar ja, toen bestond WipeOut 2097 ook nog niet...

ANDERE OPZET

De opzet van WipeOut 2097 verschilt enigszins van z'n voorganger. In de vorige versie was het de bedoeling de zes circuits in volgorde af te werken. Alleen als je bij de eerste drie eindigde mocht je aan het volgende circuit beginnen. In dit deel is dat anders. De zes circuits die je nu krijgt, zijn verdeeld in drie niveaus: 'novice', 'intermediate' en 'expert' en je kunt ze alle zes meteen spelen. Het is overigens aan te raden met de makkelijke circuits te beginnen want met name de twee expert-races zijn op het eerste gezicht zo afschrikwekkend moeilijk dat de moed je al gauw in de schoenen zinkt. Pas na vele uren/dagen oefenen zal je merken dat ook de moeilijkste circuits weldegelijk te doen zijn.


Snowbattle in Tibet.

SPECTACULAIRE CIRCUITS

Om even met de circuits verder te gaan; ze zien er allemaal nog spectaculairder uit dan in de eerste WipeOut. Op beginnersniveau heb je de keuze uit **Talon's Reach**, een macaber industrieterrein met lekkere bochten, en **Sagarmatha**, een circuit ergens in de besneeuwde Tibetaanse bergen.
Ook op deze circuits zul je niet zomaar even als eerste eindigen maar na verloop van tijd merk je dat ze, vergeleken met de overige vier, bedoeld zijn voor beginners.
De twee races op 'tussenniveau' zijn **Phenitia Park**, een verlaten pretpark waarbij je af en toe het gevoel krijgt in een rollercoaster te zitten, en **Valpariso** dat midden in de Chileense jungle ligt.
Echt heftig wordt het op expertniveau waar je de keuze hebt tussen **Gare D'europa**, waar je ondergronds vliegt door in onbruik geraakte metrotunnels en **Dessa Keys** dat het best te omschrijven is als een kruising tussen een achtbaan en een spookhuis.

DE TEAMS

Voor je kunt beginnen met racen, zul je eerst een keuze moeten maken uit een van de vier teams die ook al in de eerste versie van de partij waren. Groot verschil is echter dat het weldegelijk wat uitmaakt voor welk team en dus voor welk type racer je kiest. **De Feisar** stuurt heerlijk maar is naar verhouding traag. Het **AG Systems** team moet het doen met iets snellere maar iets minder wendbare machines. De **Avricom** is een goede allrounder en de **Direx** is rete-snel maar alleen voor de zeer ervaren racers weggelegd.

NIEUWE CATEGORIE

Elke race start je met elf tegenstanders en de eerste drie krijgen een medaille uitgereikt. Alleen... aan zilver of


De inside-view is misselijk makend.


Op weg naar de eerste plaats.



Nieuw: als je je schild niet op tijd oplaadt, is het afgelopen met je.

Hitte-zoekende raket treft doel!



Wie een mijn legt voor een ander... vliegt er zelf in.



Het gaat er heftig aan toe in de tunnels.

OUT 2097

brons heb je niks. Het is namelijk de bedoeling om op alle zes de circuits als winnaar te eindigen. Pas als je dat voor elkaar krijgt, kom je in een nieuwe categorie races terecht. Helaas zijn er dan geen nieuwe circuits maar krijg je de eerste zes weer voor de kiezen. Het grote verschil is dat diezelfde circuits nog moeilijker zijn omdat de topsnelheid van jouw 'ship' en die van je concurrenten is verhoogd. Deze zes races zijn qua opzet weer gelijk aan de originele WipeOut, dus eindigen bij de eerste drie en je kan verder.
Na enkele dagen spelen is het me gelukt om de eerste zes circuits te winnen evenals de eerste race van de volgende categorie. Verder ben ik nog niet en ik ben er vrij zeker van dat het jou ook dagen zal kosten om zover te komen.

WAPENS

WipeOut 2097 is in vele opzichten nog beter dan het origineel. Ik noemde al de nog mooiere circuits en de keuze tussen de verschillende teams en 'ships' die er nu echt toe doet.
Ook de races zelf zijn zo mogelijk nog spectaculairder. Dit is te danken aan de betere bestuurbaarheid van de toestellen maar vooral aan het wapenarsenaal dat is uitgebreid en waarmee je je concurrenten nu ook definitief kan vernietigen. Bedenk wel dat dat ook omgekeerd geldt.
Er zijn maar liefst elf verschillende wapens die zo mooi zijn dat ik niet kan nalaten er even een paar te noemen. De geleide raketten, mijnen, turbo's en het schild kennen we al maar er zijn een paar hele fraaie bijgekomen.
Nieuw zijn onder andere de **Autopilot** waarmee je een paar seconden met topsnelheid over het circuit wordt gevlogen. De **Plasma Bolt** die, mits precies gericht, in staat is iedere concurrent van het circuit af te blazen. De **Thunder Bomb**, die een rij explosies veroorzaakt en alle tegenstanders in de buurt voor korte tijd lamlegt. De mooiste is echter **De Quake**, waarmee je een soort aardbeving veroorzaakt die een gedeelte van het circuit doet golven en tegenstanders in de buurt flambeert.

ENERGIE PROBLEMEN

Ook nieuw is dat je racer te kampen kan krijgen met een tekort aan energie. Bij de start van ieder race is je 'power' maximaal maar elke keer dat een tegenstander je raakt met een van zijn wapens, lever je een beetje in. Er is echter een manier om energie bij te tanken. In de buurt van de start/finish heb je een soort pits. Je hoeft gelukkig niet te stoppen maar je moet wel even van de route afwijken en over de 'geladen' pitsstrook vliegen om er weer een tijdje tegen te kunnen.

MISSELIJK

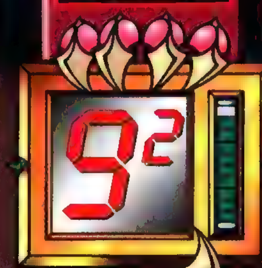
Tja, op zich is er nog wel meer te vertellen over WipeOut 2097 (zoals bijvoorbeeld de misselijk makende 'inside-view) maar ik wou nog wat ruimte overlaten voor de plaatjes zodat jullie ook een beetje een indruk kunnen krijgen hoe het spel eruit ziet.
WipeOut 2097 speelt in ieder geval fantastisch maar dat had je al begrepen. Het is typisch zo'n spel dat je zelf moet ervaren om de spanning en de sfeer te kunnen proeven. Enne... ik stop niet alleen met schrijven om ruimte voor plaatjes over te laten. Ik kan gewoon niet wachten om weer achter het stuur van m'n favoriete AG Systems te kruipen.

RAPPORT

GRAPHICS	9^{8}
GELUID	9^{0}
ORIGINALITEIT	8^{0}
SPEELBAARHEID	9^{8}

- ▲ Mooiere circuits
- ▲ Heftigere wapens
- ▲ Betere besturing
- ▼ 'Linken' voor spelen met z'n tweeën

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2350
Fabrikant: Psychnosis
Distributeur: Columbia Tristar
Tel. 035-6250720



WipeOut was goed, WipeOut 2097 is nog beter. Mooiere circuits, heftigere wapens, betere besturing... Was het ook zonder link-kabel gewoon met z'n tweeën te spelen dan had ik een nog hoger eindcijfer gegeven.

ED

Tomb



Laat een ontzettend sexy dame de hoofdrol spelen in een nieuwe 3D-action adventure game, wat krijg je dan? Juist, een spel waar je je ogen niet vanaf kunt houden. Slimme jongens hoor, daar bij Core Design.

MACHOTALK

Ik mag mezelf deze maand een gelukkig man noemen. Maar liefst twee bloedmooie ladies heb ik in de afgelopen weken onder mijn vingers gehad. De ene betreft de in een SM-achtig pakje gehulde wetenschapper Kimberly uit de vette game Blam! En ziehier, alsof mijn adrenaline nog niet snel genoeg door mijn aderen pompte, de schaars geklede brunette Lara Croft.

Hoe makkelijk en verleidelijk zou het nu zijn om twee pagina's vol te kalken met sexistische machotalk. Sorry guys, aangezien er aardig wat vrouwelijke abonnees zijn die ik niet wil beledigen en mijn wekelijkse stapeltje fanmail voor het grootste gedeelte door Jessica's, Marieke's en Lorraine's wordt geschreven, laat ik de 'typische stoere mannenpraat' netjes achterwege.

VLEESBOY

Doch, ome Skate is en blijft (evenals al zijn voorvaderen) een rechtgeaarde rokkenjager en dus wil ik nog wel even kwijt dat Lara beschikt over een goddelijk lichaam. Die vormen jongens, daar kan Pamela A. nog een puntje aan zuigen. Hoewel, laatstgenoemde bestaat niet alleen uit siliconen, maar ook uit vlees en bloed. Laten we de realiteit vooral niet uit het oog verliezen.

Oké, over tot de orde van de dag, dit is tenslotte een gamesmagazine en geen Vleesboy. Main character in Tomb Raider is Lara Croft, in het dagelijks leven een schat van een mens die zich bezighoudt met gehandicapte kids. Daarnaast beschikt ze over het basisdiploma punniken en reist ze graag.

Wat velen echter niet weten van haar, is dat ze regelmatig geheime opdrachten vervult voor grote ondergrondse organisaties. Ditmaal wordt ze op pad gestuurd om een mythologisch object op te sporen, genaamd de Scion. Dit item (dat uit drie delen bestaat) blijkt van onschatbare waarde te zijn en zodra Lara haar spulletjes heeft gepakt, begint het grote avontuur.

LEKKER GLIJDEN

Amper begonnen aan haar missie, komt Lara er al achter dat ze slechts als pion fungeert in een geheel dat veel groter is dan ze voor mogelijk hield. Vastberaden als ze is, besluit ze dan ook het heft in eigen hand te nemen en te proberen op eigen houtje het mysterie van de Scion te ontrafelen. Dat deze opgave allesbehalve makkelijk zal zijn, kan iedereen wel aan zijn of haar water voelen.

De game start hier en al snel vallen enkele dingen op. Zo wordt het spel vanuit de derde persoon gespeeld, iets wat op zich niet zo vreemd is maar het camerasysteem dat op en rondom de character inzoomt mag toch wel vrij vernieuwend genoemd worden. Heel soepeltjes 'glijdt' de camera naar het punt dat voor de speler het prettigst is om Lara haar dingen te laten doen.

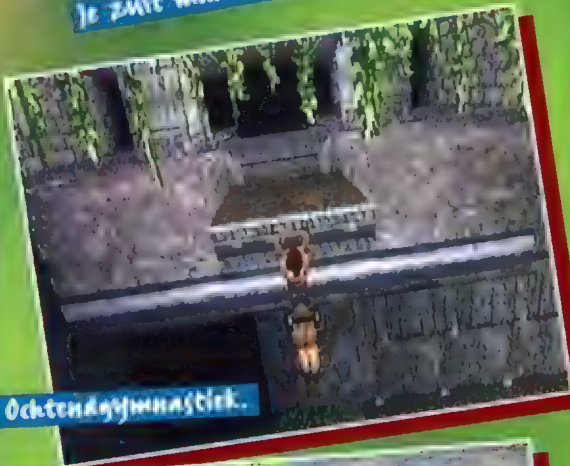
Daarnaast heeft het Core-team goede research gepleegd, waardoor de decors erg gedetailleerd en authentiek ogen (en dat terwijl ik het nog moest doen met de bèta versie) en bestaan de levels uit meerdere verdiepingen. Bij dit soort games (zoals bijvoorbeeld in Fade To Black) zijn de verdiepingen meestal alleen maar te bereiken via liften en dergelijke, maar bij Tomb Raider vloeien de platforms in elkaar over door middel van verhogingen, gangen en



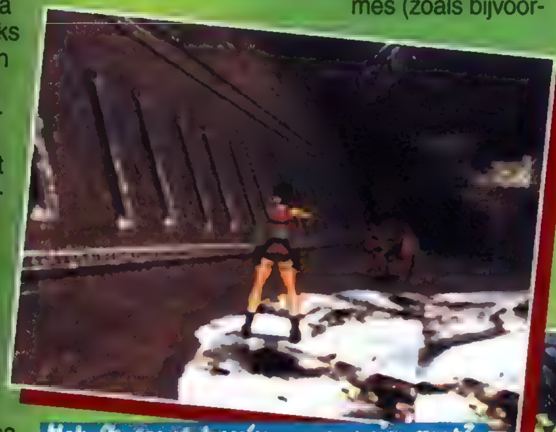
Even Martin Gaus bellen.



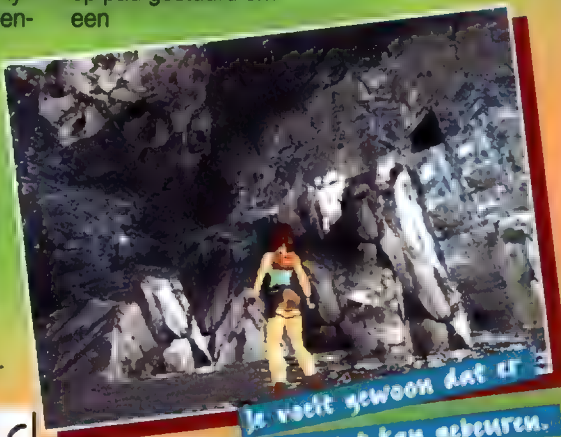
Je zult maar hoogtevrees hebben...



Ochtendgymnastiek.



Heb ik soms honing aan m'n reet?



Je voelt gewoon dat er ieder moment wat kan gebeuren.



Je zou haast denken dat Lara geen hondenliefhebber is.

Raider



trappen. Dit houdt je als speler constant betrokken bij alle acties die je maakt, waardoor het spanningselement constant aanwezig is. Je weet per slot van rekening nooit wat zich om de hoek van een trap zou kunnen bevinden.
Ook zorgt de toepassing van Artificial Intelligence ervoor dat veel situaties nooit identiek zijn. Denk dus niet dat de vijanden in de game (en dat zijn er nogal wat) jou altijd vanuit dezelfde positie zullen benaderen.

LEVELS

De vier levels waaruit de game bestaat, zijn alle onderverdeeld in drie sub-levels. Het eerste level waar Lara haar missie begint is Vilcabamba, de verloren Inca-stad. In dit level zijn nog niet al te veel obstakels te vinden, zodat je rustig kunt wennen aan Lara's bewegingen en de sfeer kunt proeven. Afgezien van een dinosaurus(!), wat beren en een reuzehagedis hoef je nog niet al te veel af te schieten. Overigens start je met Lara zonder wapens maar deze zul je snel genoeg in je bezit krijgen. Shotguns, Uzi's, 't is alsof het Amerikaanse leger er ooit heeft huisgehouden en aardig wat spulletjes heeft laten liggen. Wanneer je alle gevaren in de grot, de stad zelf en de graftombe hebt doorstaan, kun je kunnen beginnen aan het tweede level, het Labyrint. Hier kom je in een totaal andere omgeving terecht, namelijk in Grieks/Romeinse stijl met een jungle-achtig tintje. Hier komen de welbekende puzzels en vallen om de hoek kijken. Zo moet je bijvoorbeeld grote stenen een bepaalde richting in duwen om een deur te openen die zich in een andere ruimte bevindt.

POWER TIP
Haal in het tweede level de hendel die zich ver onder water bevindt, alleen over als je genoeg medi-kits hebt.

POWER TIP
Wees altijd op je hoede en vergeet onderweg niet genoeg medi-kits op te pikken, je zult merken dat ze goed van pas komen.

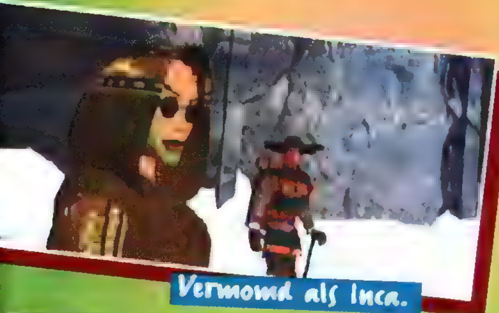


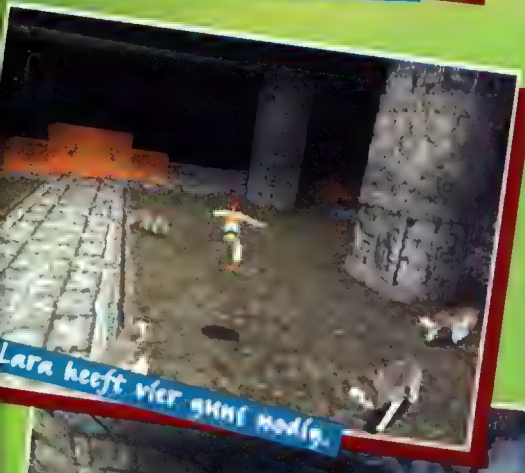
Ook de vallen zijn niet mis. Grote rollende ballen, plotseling dichtslaande deuren en vloeren die pardoes onder je voeten vandaan verdwijnen, zijn niet bepaald plezierig te noemen. Dit level brengt ook zwaardere tegenstanders met zich mee. Leeuwen, haaien en zelfs een zeemonster kunnen je het flink lastig maken. Wat zeg ik, ze kunnen je je kop kosten!


Don't fuck with Lara!

DE ONHEZWAAI

In het Labyrint heeft Lara inmiddels het eerste deel van de Scion te pakken gekregen. Het tweede deel moet gehaald worden in het derde level, een Egyptisch gebied. Hier zul je tevens een psychologische test en fysieke testen moeten ondergaan om uiteindelijk weer verder te kunnen. Wie zover komt, zal merken dat de verhaallijn langzaamaan verandert. De ware bedoeling van Lara's opdracht zal hier ook aan het licht komen. Uiteindelijk beland je in de prachtige piramide van Atlantis waar wel heel vreemde vijanden je het leven zuur trachten te maken. Nek ze zonder genekt te worden, neem het derde en laatste deel van de Scion in je klauwen en je zal je verbazen over de verrassende afloop van deze thriller...


Vermomd als Inca.


Lara heeft vier guns nodig.


Wat komt daar in hemelsnaam aan?!


Lara krijgt rugdekking.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁸
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	8⁶
SPEELBAARHEID	9²

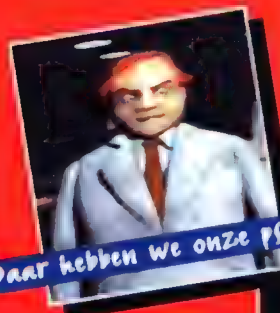
▲ Spannend
▲ [illegible]
▲ Vele geheimen
▼ Soms is camerawerk irritant

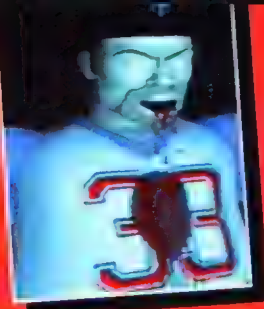
PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bf.ca. 2150
Fabrikant: Core Design
Distributeur: BASF Nederland
Tel. 026-3717710

8⁸

Tomb Raider lijkt in het begin wat lastig maar zodra je de gameplay doorkrijgt, is het haast onmogelijk om je handjes er vanaf te houden. Speel in het donker, dan kan het wel eens flink gaan spoken!

SKATE


Daar hebben we onze psycho.


Iets verkeerds gegeten?


Vluchten kan niet meer.




Rooie biet in de aanval.


Effe vliegellam knallen!

POWER TIP
Ontwijk de stralen van de onzichtbare sentinel in het Unreality-centrum. Scheelt een hoop tegenstanders.

MACHIN

Het jaar: 2020. Gegeven: een gestoorde geest besluit de uiterst geavanceerde computertechnologie eens flink te misbruiken. Het resultaat: de aarde naar de kloten. De missie: kill the damn freak!

PRETTY BIZARRE

We bevinden ons in het begin van de 21ste eeuw. Het Amerikaanse multinationale bedrijf Senclair is er inmiddels in geslaagd om met de revolutionaire Nano-technologie speciale micromachines te produceren. Deze machines hebben de grootte van een molecuul en kunnen voor vele doeleinden worden toegepast. Door ze in speciaal ontwikkelde tanks te stoppen, zijn ze in staat om alle moderne taken die de mens voorheen op zich nam, geheel vanuit zichzelf uit te voeren. Van het herstellen van beschadigd huidweefsel tot het fabriceren van elektronische apparaten; er is werkelijk niets wat ze niet kunnen. En dat met slechts een voorgeprogrammeerd molecuultje. Pretty bizarre, is het niet?

KLEINE ETTER

We maken weer een sprongetje in de tijd en belanden vervolgens in de produktieruimte van Senclair.
Callam Violdreer, 'Slug' voor zijn vrienden (die hij niet heeft), houdt zich bezig met het programmeren van de desbetreffende machientjes. Een zeer saai baantje, maar niet voor Violdreer, een workaholic, die zwaar geobsedeerd is door het te verrichten werk. Dat dit nooit goed kan gaan, kun je natuurlijk al op je sneakers aanvoelen. Het onvermijdelijke gebeurt dan ook: Sluggie draait een beetje door en krijgt ongezonde plannetjes in zijn hoofd.
Hij besluit zijn positie flink te misbruiken en zichzelf te injecteren met de DIY micromachines, hopende op een mooier en vooral sterker lichaam. Al jaren vreet hij zich vol met chocolade (waar je blijkbaar lichtelijk stoned van kunt worden, las ik laatst in de krant) en de vrouwtjes hebben hem nooit zien staan. Tijd voor een drastische verandering dus. De kleine etter, als hij eens wist waar hij aan begonnen was...

POWER TIP
Leer met je wapens om te gaan en je zult er snel achterkomen welk wapen in uiteenlopende situaties het meest effectief is.

AUTO-DESTRUCT

Anyway, je raadt het al. De hele shit loopt uit de hand en in no time groeit Sloggie uit tot een soort onaantastbare god. Dankzij de geïnjecteerde machines die zijn DNA-structuur compleet veranderd hebben, is hij namelijk in staat alles te laten gebeuren wat hij wil. Het enige dat hij ervoor hoeft te doen is eraan denken.
En wat doet die eikel: ja hoor, bijna de gehele planeet goed molesteren. Zomaar! De koetjes en kalfjes op het land zijn geheel vervangen door killerbees en de meest verschrikkelijk ogende spinnen, terwijl bizarre monsters een beetje lopen te klooien in vernietigde gebieden. Niet bepaald een paradijs op Aarde dus.

VLIEGENDE BOM

Tot mijn grote blijdschap krijg ik te horen dat er op een geheime ondergrondse lokatie nog enkele overlevenden zijn. Twee van hen, Kimberley Stride en Orville McArdle, zijn wetenschappers die op zoek zijn naar een formule om het virus in Machinehead Core (zo noemt Suffie zich nu) te vernietigen.
Helaas komen ze er al snel achter dat dit antivirus nooit van z'n leven het daglicht zal zien, waardoor ze uit pure noodzaak een speciale bom ontwikkelen. Wat Kimberly echter niet weet is dat haar assistent Orville, er zijn eigen agenda op nahoudt.
Wanneer zij op een dag wakker wordt, blijkt Kimberly halfnaakt vastgebonden te zitten aan de bom. De schijterd heeft zijn vieze vinger op de Auto Destruct-knop geplaatst en onze charmante heldin is vanaf dat moment gedwongen om er maar het beste van te maken.
Kimberly wordt gelanceerd naar het aardoppervlak, in de hoop dat ze via het vernietigen van alle obstakels op haar pad, terecht zal komen bij de heerser van de nieuwe wereld. De bom is per slot van rekening niet voor niets in elkaar gezet, toch?

SPINNECOCONS

Vanaf het begin merk je als speler al dat de missie verre van makkelijk zal zijn. Het spel bestaat uit vier levels die apart van elkaar weer een aantal sublevels hebben.
Met de Vorpal Blade (het voertuig waarmee je je voortbeweegt en waar tevens de bom in

Die trap je niet zomaar kapot.

Too ugly to live!

Heb je wel een rijbewijs?

De enige echte 'fire-starter'.

Oh, jij heerlijke Kimberly.

Hé, 't is Michael Jackson.

Ik haat Bananasplit.

BLAM! EHEAD

verwerkt is) zul je je een weg moeten banen door het gemanipuleerde landschap. In het eerste level krijg je de opdracht spinnecocons te vernietigen die vastzitten aan hoogspanningsmasten. Daardoor komt er namelijk elektriciteit vrij die je later nog goed van pas zal komen. Kijk wel uit voor de vele attributen en monsters die je het leven zuur maken.
Naast het kapotschieten van de cocons kun je ook in 'unreality'-gebieden terechtkomen. Deze gebieden lijken op het eerste gezicht niet te bestaan, maar zodra je de speciale unrealiteykeys vindt en ze vervolgens in de daarvoor bestemde machines stopt, komt er een gloednieuw gebiedje tevoorschijn waar een hoop items te halen zijn. Zodra je deze missie volbracht hebt, begin je automatisch aan de volgende. Zo moet je, na het eerste sublevel, een trein begeleiden naar het eindpunt waarna je het zult moeten opnemen tegen een reusachtige spin. Dit gevaarte valt niet te verslaan met de wapens die je van huis hebt meegekregen, maar daarvoor heb je als het goed is extra wapens opgepikt die daar wel toe in staat zijn. En wat voor wapens!

BLAST THE SUCKER

Wanneer je vijanden verslaat of op bepaalde plekken goed rondsnuffelt, kun je in bezit komen van enkele vette wapens. Wat te denken van ionenstormen, granaten, raketten en disruptors (die vijanden als een meloen uit elkaar doen spatten). Spring wel voorzichtig om met sommige van deze killers, niet alle wapens liggen om de vijf meter verspreid in de gebieden.
Ook is het zaak om op een strategische manier te werk te gaan. Ga dus niet als een spring-in-'t-veld tekeer, maar coördineer je acties goed. Je zult regelmatig van het ene eind van het landschap naar het andere eind moeten rijden om in een nieuw gebied terecht te komen.
Daarbij komt ook nog eens dat, naarmate het spel vordert, de tegenstand steeds zwaarder wordt. Dus: veel kapot knallen, maar ook veel activeren, zoals teleporters en satellieten, dat zijn de manieren om succesvol en ongeschonden het strijdgewoel in een gebied te kunnen verlaten om uiteindelijk oog in oog te staan met een man die psychisch zwaar in de knoop zit, juist, Callam Vioidreer (oftewel Machinehead Core). Mocht je zo ver komen, doe me dan een plezier en 'blast that sucker away!'

RAPPORT

GRAPHICS 8^{2}

GELUID 7^{6}

ORIGINALITEIT 7^{8}

SPEELBAARHEID 8^{0}

▲ Wapens geven mooie effecten

▲ Soms erg luguber

▲ Goed opgebouwde spanning

▼ Af en toe wat chaotisch

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2150
Fabrikant: US Gold
Distributeur: BASF Multimedia
Tel. 026-3717710

7^{9}

Blam! is een uitstekende 3D-shoot'em up/ drive 'em up game geworden die zich het beste laat vergelijken met een spel als Fade To Black. Spanning en sensatie dus.

SKATE

3D Blaster PCI

Creative Labs is de maker van verschillende geluidskaarten, waaronder de beroemde Soundblaster en verscheidene CD-Rom spelers en andere randprodukten. Een van hun nieuwste produkten is de 3D Blaster PCI.

[illegible]

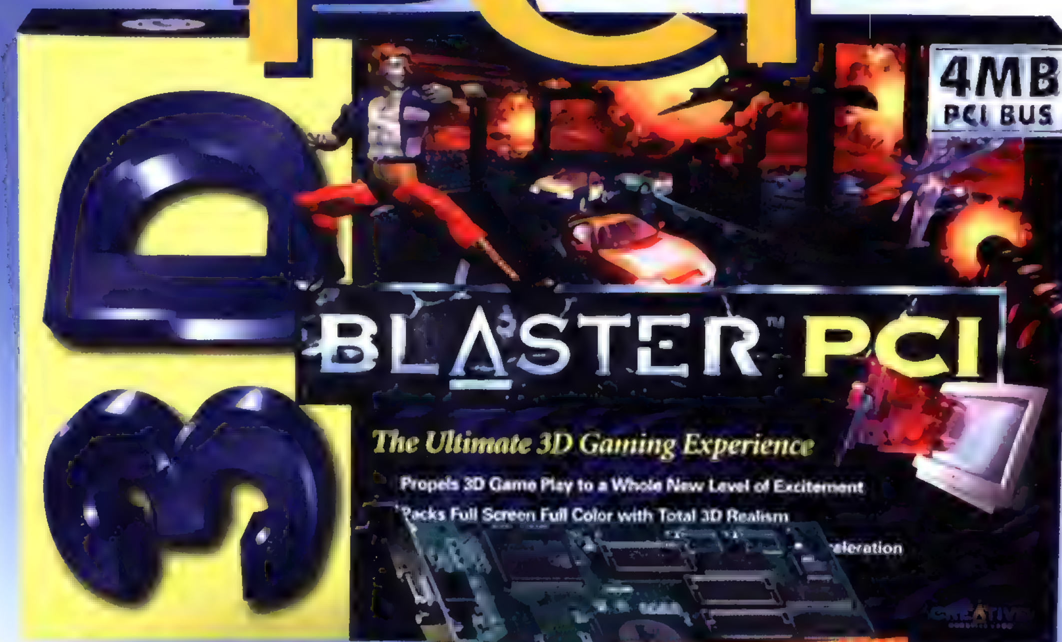
Om de 3D Blaster PCI te presenteren werd een honderdtal Europese journalisten uitgenodigd om naar Marbella, Spanje, te komen voor een presentatie. Ik zal jullie verder niet lastigvallen met het 5-sterren hotel, de luxe diners en het gruwelijke feit dat ik voor het eerst in m'n leven bloedworst heb gegeten. Anyways, de presentatie was zeer aangenaam en je hoort en ziet nog eens wat.

3D ENGINE

Na een aantal bedrijfseconomische praatjes, verscheen een business development manager van Gremlin Interactive Ltd. op het podium.
Gremlin Interactive maakt al zo'n twaalf jaar games op verschillende platformen waaronder Saturn en PlayStation. Je kent ze misschien van het voetbalspel Actua Soccer of het spel Loaded. Gremlin heeft een eigen 3D engines ontwikkeld en nu gaan ze een aantal PC spellen uitbrengen die zeer compatibel zijn met de 3D Blaster PCI, waaronder de opvolger van Loaded. De verschillende demo's van de nieuwe spellen zagen er veelbelovend en vooral heel erg 3D uit.

MAY I ASK...?

Maar techniek, hoe belangrijk ook, is niet alles voor een gamer. Het gaat natuurlijk vooral om de gameplay. Dus heb ik na een voorzichtig 'Sir, may I ask you a question?' gevraagd of Gremlin misschien rekening heeft gehouden met het feit dat de markt al overstroomd wordt met horden Doom klonen en of er nog iets extra's aan de games wordt toegevoegd zoals een goed verhaal, adventure- of RPG-achtige elementen. Hmm, tsja, euh, je moet afwachten tot de games uit zijn.... Voor welk blad schrijf je? Zal ik je wat toesturen?
Ik wil niet negatief zijn en ik heb die games natuurlijk nog niet gezien maar uit zijn reactie dacht ik toch echt op te maken dat ze daar nou net niet aan gedacht hebben. Maar mocht het anders zijn of mocht ik gelijk hebben dan zijn jullie, de lezers, natuurlijk de eersten die dat te weten komen. Maar goed, dit Powerplay artikeltje gaat over de nieuwe 3D Blaster PCI.



De 3D Blaster PCI is speciaal ontwikkeld voor games en zorgt er onder andere voor dat spellen sneller en soepeler draaien.



Creative Labs heeft vooral op het gebied van Soundblasters z'n sporen verdiend.





REALISME

De 3D Blaster PCI is dus speciaal ontwikkeld voor games en zorgt ervoor dat games sneller en soepeler draaien waardoor er meer realisme en dus meer spelplezier wordt gecreëerd.
En ik moet zeggen dat Quake, een van de spellen die voor de demonstratie gebruikt werd, er mooi uitzag.
Je weet misschien dat in Quake, vooral als je dichtbij de muren komt, het beeld verandert in vierkante blokjes waardoor je nauwelijks meer kunt zien wat het nou voorstelt. En dat is weinig realistisch. Zeg nou zelf, als jij met je neus tegen een muur gaat staan dan verandert die ook niet in bitmaps.
De 3D Blaster PCI probeert het realisme te vergroten, zodat een muur een muur blijft en je ongeveer hetzelfde uitzicht hebt als wanneer je zelf met je neus tegen een muur staat. En dat geldt natuurlijk niet alleen voor muren maar voor elke keer dat je bitmaps ziet. Zo worden monsters mooiere monsters en de onderwater scènes betere onderwater scènes.

PENTIUM 90

Niet alleen spellen die, als Quake, met een 3D engine zijn gemaakt worden er beter van, maar ook Dos spellen die met een 2D engine zijn ontwikkeld, zoals bijvoorbeeld Duke Nukem 3D.
De 3D Blaster PCI heeft nog een aantal prettige kwaliteiten. Ken je het verschijnsel dat het beeld schokkerig is en erger je je daar ook zo aan? Nou, de 3D Blaster PCI schijnt dit weg te nemen.
Voorlopig is de 3D Blaster PCI alleen beschikbaar voor Windows '95 en heb je er op zijn minst een Pentium 90 met 8 Mb RAM voor nodig. Maar men is van plan om ook een 3D Blaster PCI op de markt te brengen voor Windows 3.x. De 3D Blaster PCI wordt geleverd met een aantal nieuwe shareware versies waaronder Quake en verschillende patches voor wat oudere titels. De prijs is ƒ 435,00 excl. BTW.
Aangezien er tijdens het schrijven van dit artikel nog geen 3D Blaster PCI voor handen was om te testen, heb ik hierboven alleen beschreven wat de heren van Creative Labs tijdens de persconferentie hebben verteld. Ben je geïnteresseerd in het produkt dan zou ik wachten met kopen totdat je de testresultaten hebt gelezen in de Power Unlimited.
LAURA

Disney's Gamebreak

Timon en Pumbaa's jungle games

Disney staat bekend om hun vele kassuccessen op het gebied van teken- en speelfilms. Zo nu en dan begeven ze zich ook op het gladde ijs dat gaming heet. De Lion King was een klapper in de bioscoop, en nu is er dan een game waarin je jungle spelletjes kan spelen met Timon en Pumbaa.



Burper is een klasse spel.


Jungle flipper.



Recht voor z'n muil.



Insekten stapelen in Bug Drop.



Jungle House Party.

JUNGLE PINBALL

Pumbaa is een wrattenzwijn en volgens Laura is Timon een stokstaartje (wat dat ook mag wezen). Deze vriendjes struinen met z'n tweetjes door de jungle en hebben zin in een spelletje. Er is namelijk niet al te veel te doen in het oerwoud. Gelukkig is een deel van deze jungle omgebouwd tot pretpark voor oerwoudbewoners die zich vervelen. Er is keus uit vijf verschillende spellen.
In Jungle Pinball schiet een slang de speelbal af en kun je een paar grondeekhoorns een flipperbal tegen hun kanis schieten. Zo nu en dan lopen er wat wilde beesten door je flipperkast, maar ja het oerwoud is nu eenmaal van iedereen. Wat wel naar is, is dat het wrattenzwijn zo nu en dan z'n kop laat zien en commentaar op je speelkunst geeft. Huh, alsof een wrattenzwijn mij iets kan vertellen op flippergebied, dacht het niet dus.

SLINGSHOOTER

In Slingshooter is het de bedoeling om met je katapult de slechteriken uit de jungle te schieten. Natuurlijk komen er zo nu en dan ook nog wat vrienden langsgewandeld en daar kun je beter niet op schieten. Als je een slechterik raakt krijg je namelijk punten, maar als je een vriend een bes tegen z'n kop schiet dan kost je dat punten. Let goed op want ze proberen je in de maling te nemen.

HIPPO HOP

De Hippo Hop is vergelijkbaar met een oud spel als Frog. Timon moet zoveel mogelijk items van de rug van nijlpaarden, krokodillen of schildpadden afhalen. Samen met boomstammen en rotsblokken verblijft dit hele zooitje in een rivier. De nijlpaarden en andere gasten komen langs gedreven en Timon moet van nijlpaard naar rotsblok, en van krokodil op boomstam springen om alles te verzamelen en zo punten binnen te halen. Helaas schijnt Timon niet te kunnen zwemmen, dus als je misspringt is het afgelopen met ons arme kleine stokstaartje. Persoonlijk vind ik dit het minst leuke spel van deze CD-ROM, het is namelijk net even te makkelijk.

BUG DROP

In Bug Drop speel je een soort Tetris maar dan met insekten. Alle insekten die hetzelfde gekleurd zijn en in een horizontale of verticale lijn met elkaar zijn verbonden, verdwijnen zodra het aantal vier of meer wordt. Je kunt tegen elkaar spelen maar ook tegen de compu. Jungle Bug Tetris Drop of hoe het ook mag heten, is een erg koel spel.

BURPER

Als laatste is er Burper. Pumbaa gaat onder een boom zitten en Timon schut de boom. Er valt van alles uit de boom en Pumbaa boert omhoog en probeert om met zijn slechte groene adem, dat wat uit de boom valt uit te schakelen.
Aan jou om hem precies onder het doel te krijgen en om z'n superburp op tijd in te schakelen. Erg leuk spel, maar de burp geluiden maken je na een tijdje behoorlijk misselijk.

POWER TIP

Gebruik Pumbaa's staart om in Burper op de grond gevallen bugs uit te schakelen.

RAPPORT

GRAPHICS	8⁵
GELUID	8⁵
ORIGINALITEIT	9⁰
SPEELBAARHEID	9⁰

- ▲ Pumbaa en Timon zijn koel
- ▲ Vijf games voor de prijs van één
- ▲ Veel humor
- ▼ Hippo Hop is te makkelijk

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,- Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: 486 DX 33 of beter, Double speed CD-ROM Drive, 8Mb RAM, 16 bit geluidskaart, DOS 3.3 of beter, Windows 3.1 of Windows 95', 256-colour VGA (640-480).
Fabrikant: Disney
Distributeur: Philips
Tel. 06-8406



Prachtige graphics, koele games, soepele gameplay en relaxte hoofdrolspelers. Disney heeft er ook op CD-ROM weer een succes bij.
BAS

Afgaande op de titel leek het me wel wat -ter ere van de 'doom en gloom periode' die ik kort na m'n punktijd beleefde- maar helaas, het bleek gewoon een space-shooter te zijn.

SHOOT TO SCRATCH

Nihilist is afkomstig van het bedrijf Bits dat al games maakte in de tijd dat een Commodore 64 het absolute hoogtepunt van gamesluxe was. Maar zeker gezien hun ervaring op gamesgebied viel dit spel mij behoorlijk tegen.
Nihilist is namelijk een space shooter die vooral wat graphics en verhaal betreft mij als geoefend speler vrijwel geen genot kon verschaffen.
De begeleidende documentatie (ik kreeg een testversie zonder verpakking) rept van verre uithoeken van het heelal, gevoelloze huurlingen, een genadeloze strijd, afschrikwekkende ruimteschepen en een wapenarsenaal om van te watertanden.
Wat ik op het scherm te zien kreeg, zag er echter vooral uit als een pikzwart heelal, waar hier en daar gekleurde maar onherkenbare voorwerpen rondvlogen.
Met een schip waarin ik nog niet dood gevonden wil worden, werd van mij verwacht om me een weg te schieten door 'steeds ingewikkelder magnetische sferen barstensvol intelligente vijanden'.
Met intelligent wordt hier waarschijnlijk bedoeld dat het best moeilijk is om tegenstanders uit de ruimte te knallen. Overigens niet omdat de vijand zo verdomd sterk is maar vooral omdat zelfs een serie voltreffers met moeite een deukje in de romp van een vijandelijk schip veroorzaakt.

KUNSTMATIGE DOMHEID

De vijand is echter niet de enige met intelligentie. M'n eigen schip blijkt uitgerust met een 'kunstmatig-intelligent navigatiesysteem', waarmee ik volautomatisch de rake schoten van de tegenstanders kan ontwijken. Althans, in theorie dan, want tijdens een hete strijd waarin de ruimtemaffia me aan alle kanten onder schot neemt, loop ik -met de KI ingeschakeld- toch nog behoorlijk veel averij op.
Hmm, terug naar school dan maar met die KI, en erop toezien dat die niet spijbelt als er les in het ontwijken van aanvallende ruimteschepen wordt gegeven.

JE GELD EN JE LEVEN

De 30 levels 'vol demonische vijanden' (hahaha!) worden genomen vanuit een soort spacedok dat er wèl heel goed uitziet. Alles is hier gerenderd en kan op een originele manier bediend worden. Vooral het alternatief voor een muispijl valt op en is prettig in de omgang.
In plaats van een muispijl krijg je namelijk twee lijnen die als een soort vizier moeten samenkomen op je keuze uit de spelmenu's. In dit spacedok kan ook een zeer klassiek aandoend shoot'em upje gespeeld worden dat tot doel heeft om je portemonnee lichtelijk te spekken.
Geld komt in Nihilist goed van pas, want -en dat is voor de verandering behoorlijk nihilistisch- voor alle missies moet betaald worden, inclusief de oefenmissies.
Je begint gelukkig met een klein beetje geld, net voldoende om wat standaardraketten te kopen en toegang tot een oefenmissie te verkrijgen. Door zo ongeveer alles stuk te schieten wordt de geldvoorraad aangevuld, zodat je je een weg kan kopen naar het echte werk. Hm, eigenlijk is de titel wel terecht...



RAPPORT

Graphics	5^8
Geluid	8^5
Originaliteit	5^0
Speelbaarheid	6^0

- ▲ Goede muziek
- ▼ Flauw verhaaltje
- ▼ Jaren-tachtig graphics
- ▼ Saai spel

PC CD-ROM
Prijs ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: 486-66, 8 Mb RAM, 16 Mb schijfruimte, Double speed CD-speler, muis, geluidskaart.
Fabrikant: BITS Corporation / Philips Media
Distributeur: Philips
Tel. 06-8406

6^3

Wat ik van het spel vind is nu wel duidelijk. Ben ik alleen de muziek vergeten en die is notabene echt goed, met deuntjes van Dog Eat Dog, Pop Will Eat Itself en Sugar Ray. Maar ja, daar kun je ook op een audio-CD van genieten.
BEN

NIHILIST

We gaan toch niet terug doen!

Wegwezuuuh!

Battle-stalage.

Meet Mr. Leech

Dat laat ik me geen twee keer zeggen.

Mooi schip he? Not!

Nee, laat het niet waar zijn!

Baby's in space.

AZRAEL'S TEAR

The Search For The Holy Grail

POWER TIP

Demo op www.gamesdomain.co.uk/directd/pc/dos/demos/atdemo.html

De Heilige Graal is door de eeuwen heen altijd een hot-item geweest. Kijk maar naar de grote hoeveelheid boeken en films waarin de Heilige Graal een rol speelt. Ook de computergames business kon dit onderwerp niet laten schieten.

TEMPELIERS

Men is er niet helemaal zeker van wat de Heilige Graal precies is; een beker, een bord of een spiritueel idee. Net als vele anderen voor hen hebben de makers van dit spel er voor gekozen de Heilige Graal een beker te laten zijn. De beker die Jezus gebruikte bij het Laatste Avondmaal en de beker waarin Jozef van Arimathea het bloed opving uit de beroemde wond in Jezus' zij.
In dit spel wordt de Heilige Graal teruggevonden in Jeruzalem door de Tempeliers. De Tempeliers, die Jeruzalem hadden veranderd in een degelijke Christelijke stad, vonden bij toeval de Heilige Graal. Dit hielden zij geheim totdat van zo hun eindbaas de opdracht kregen om de Graal (in het geheim, want je kunt nooit weten) over te brengen naar Parijs. De Graal werd geëscorteerd door twaalf ridders en kwam in 1148 in Parijs aan.

TESTAMENT

In 2003 vindt Colin Scott in een oud kerkhof in Schotland het graf van een van de ridders die de Graal naar Parijs brachten. Colin wist gelijk dat hij iets groots op het spoor was. Alleen een dingetje beviel hem niet; de ridder was namelijk in 1763 overleden; zo'n zeshonderd jaar nadat de Graal naar Parijs was gebracht.
In het graf ligt het testament van deze ridder (een vrij stomme plek om je eigen testament neer te leggen, maar dat terzijde). In het testament leest Colin dat een zekere Malik de Graal heeft gestolen en overgebracht naar de tempel Aerternis. Ook maakt de ridder een opmerking over de kracht van de Graal; als je erbij in de buurt blijft ben je onsterfelijk. Colin voelt nattigheid en stuurt jou een briefje met de vraag of je zo vriendelijk zou willen zijn om naar de tempel Aerternis te komen. Als lokkertje schrijft Colin dat hij de opbrengst van de Graal met je deelt.

RAPTORS

Colin en jij behoren tot het gilde der Raptors. De leden ervan zijn dieven, maar van het snelle en slimme soort. Je bent als Raptor goed uitgerust met een bijna alwetende MS-2 helm en een licht wapen. Verder heb je je verstand nodig om de taak die voor je ligt te volbrengen.
De gameplay lijkt nog het meest op een combinatie van System Shock en een adventure met behoorlijk moeilijke puzzels. In het spel bekijk je in 3D de wereld door je MS-2 helm, het is dus in de eerste persoon.
In de tempel Aerternis kom je allerlei vijanden tegen die, net als de verhaallijn, een combinatie zijn van geschiedenis en toekomst. Zo kom je gemuteerde dinosaurussen tegen of ridders die in leven zijn gehouden door de nabijheid van de Graal. Sommigen zullen je bevechten met zwaarden en anderen met moderne wapens.

POWER TIP

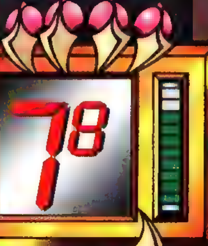
Zelfs op een Pentium 66 Mhz, 16 Mb Ram en quad CD-Rom speler, draaide het spel nogal langzaam. De vermelde systeemeisen gaan volgens mij niet op!

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	7°
SPEELBAARHEID	9°

+ Samensmelting geschiedenis en toekomst
+ Interessant onderwerp
- Hoge systeemeisen
- Wat langzaam

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 89,95 Bfr.ca. 1625
Systeemeisen: Pentium, 8 Mb RAM, 10 Mb vrije schijfruimte, SVGA, Double Speed CD-ROM, geluidskaart, muis.
Fabrikant: Mindscape
Distributeur: CD Contact Data
Tel. 077-4773701



Azrael's Tear is een goed spel met mooie graphics. Wat mij betreft vooral oké door het verhaal over de eeuwige zoektocht naar de Heilige Graal.
LAURA

Drijvende lijken kom je regelmatig tegen.

Klote, die gammele smalle bruggetjes.

Dit meisjesspook heeft een hoop te vertellen.

Maagzweren zijn heel gewoon in de tempel Aerternis.

Yep, die is dood.

Een tot nu toe onopgeloste puzzel.

Vanuit je MS-2 helm zie je de omgeving in 3D.

WAS-MIDDELEN
Telkens wanneer er van de bekendste vluchtsimulator, MS Flightsim, een nieuwe versie uitkomt, krijgt de PU er een exemplaar van toegestuurd dat steevast vergezeld gaat van de mededeling dat deze nog beter, nog mooier en nog prettiger vliegt dan alle voorgaande versies. De wasmiddelachtige reclamekreten worden echter zelden waargemaakt. Dat komt niet zozeer doordat de jongens en meisjes van de betreffende PR-afdeling maar wat staan te liegen, maar meer doordat het met de huidige stand van zaken in de flightsim-techniek nog nauwelijks mogelijk is versies uit te brengen die radicaal verschillen van eerder uitgebrachte produkten.
Dit fenomeen deed zich eerder al voor met de release van Quake, dat niet de revolutie veroorzaakte die ieder een verwachtte of hoopte. In plaats van revolutie kregen de gamers evolutie; stapsgewijze verbeteringen in plaats van radicaal nieuwe concepten. In de wereld van de flightsims is het, zoals gezegd, niet anders.

RTFM
Met deze ietwat ontmoedigende gedachte in het achterhoofd stak ik de bèta in m'n razendsnelle Pentium 133 met alles erop en eraan. Zo'n slordige 65 meg later stond het zaakje op m'n harde schijf en kon ik aan het vliegen beginnen. Hoewel ik al zo'n 15 of 20 verschillende flightsims heb 'gedaan', vergeet ik iedere keer weer hoe de basics van het opstijgen en landen ook al weer in z'n werk gingen. Telkens ben ik dan ook blij verrast als een flightsim een cursus voor beginners bevat. Zo ook deze keer.
Versie 6.0 gaat vergezeld van interactieve vlieglessen, waarbij je zelfs kan kiezen of je zelf of de instructeur de bediening van het toestel voor z'n rekening neemt. Kies je voor de instructeur achter de controls, dan levert dat je de ervaring op van autorijlessen krijgen door de eerste keer achterin te zitten en alleen maar goed uit je ogen te kijken, zonder gevaar voor ongelukken.

WEER GEEN SCHIPHOL
Na de basiscursus vliegen kwam vanzelf de vraag naar voren waar ik vandaag heen wou gaan. Dat viel niet mee, aangezien deze sim zo'n 250 verschillende vliegvelden bevat (die overigens allemaal zeer veel op elkaar lijken).
Omdat de eerste naam die mij bij het horen van het woord vliegveld te binnenschiet Schiphol is, besloot ik vanaf onze nationale luchthaven de wereld volgens Microsoft te gaan verkennen. Maar toen gebeurde er... helemaal niets!
Want wat was het geval? Schiphol stond er nog steeds niet bij! In de vorige versies van MS Flightsim was het ook al niet mogelijk om op Schiphol te beginnen (tenzij je de apart uitgebrachte scenery voor Nederland had aangeschaft) en om onduidelijke redenen hebben ze nooit de moeite genomen hierin verandering te

MICROSOFT FLIGHT
Voor Window

Misschien wel de moeder aller flightsims, die van Microsoft, is nu uit in een 6.0 versie voor Windows 95. So what, zul je nu wellicht opmerken. Euh, eh, goeie opmerking.

Daar doen we het voor.

Learjet Inc.
Manufacturer of Advanced Business Jet Aircraft
Last Updated: 6/4/96
Third learjet 45 flight test aircraft makes its first flight
Learjet 45 Background
Learjet Aircraft Specifications/ Downloadable Photos
Press Releases

Learjet online.

Flights

Stilstaand ziet het er altijd goed uit.

De 'echte' Boeing op het Internet.

Noodlanding in beeld.

Mmmm, net alsof je zweeft...



Flitewatch at night.

Brokkenpiloot.

De Sopwith Camel cockpit.

Aan boord van de Learjet.

De cockpit van de Cessna.

brengen.
Dit heeft nu tot gevolg dat je op de meest exotische plaatsen ter wereld kunt (be)landen - je kunt zelfs naar Mataveri International Airport op Paaseiland - maar zonder aanschaf van een uitbreidingspakket kun je dus nog steeds niet naar Schiphol in The Netherlands. Minpunt.

MSFSF

Omdat ik zelf niet zo veel flightsimmers ken, zat ik met een probleem toen ik mijn ongenoegen over het ontbreken van Schiphol met iemand wilde delen. De oplossing hiervoor trof ik aan in een passage in een helpbestand over een Microsoft Flight Simulator Forum. Dit is een plek op het Internet waar bureaustoelpiloten met elkaar kunnen chatten over hun ervaringen, en tips en trucks of wat dan ook kunnen uitwisselen.
Nu ik dit schrijf is dit Forum nog in oprichting, maar het is natuurlijk de bedoeling dat het op de dag van de officiële release (24 oktober) online en in werking zal zijn. Het preciese Internetadres van het Forum is mij op het ogenblik nog onbekend, maar het zal een onderdeel worden van de Microsoft Network site op www.msn.com. Ben je toch bezig met Internetten, neem dan ook even een kijkje in de Tips en Trucs uit de Microsoft Knowledge Base op www.microsoft.com/kb/.

NEW PILOT IN TOWN

Bij ontbering van Schiphol was ik inmiddels uitgeweken naar de Andrews Airforce Base bij Washington DC.
Plotseling merkte ik dat Bas aandachtig mijn verrichtingen op de startbaan zat te volgen. Ik begreep de hint en vroeg of hij niet ook eens... Twee tellen later zat ik naast m'n bureau en Bas erachter.
"Washington, dan kan je mooi zo'n vliegtuig op het Pentagon of het Witte Huis laten crashen", riep hij opgetogen. "Die graphics zien er trouwens lang niet slecht uit, al kan ik me voorstellen dat ze dat nog wat mooier maken. Maarre, waar zit het gas en hoe stuur je?"
Ongelovig vroeg ik Bas of hij nooit eerder een flightsim had gevlogen. Dat had hij niet, maar het leek hem best geinig.
"Negen", zei ik. "Wat?" "Negen om gas te geven, en de andere pijltjes op je toetsenbord, of de joystick, gebruiken om te sturen. En..." Maar voordat ik nog meer aanwijzingen kon geven klonk er een luid gebrul uit de luidsprekers en was Bas op weg.

OP-VLIEGERS

"He, wist je dat je andere camerastandpunten krijgt als je shift indrukt en dan een getal op het numerieke gedeelte intoetst?" "Nee Bas, dat wist ik nog niet", loog ik.
"Ik vind het eigenlijk best wel leuk om zo een beetje rond te vliegen. Maar waar is nou dat verrekte Pentagon? En waar zitten trouwens de bommen enzo?"
"Euh, die zitten er niet bij. Dit is de burgerluchtvaart. Maar als je wat ziet in een Learjet 35A, een Cessna 182RG, een Schweizer 2-32 sailplane of de Sopwith Camel, een dubbeldekker, dan heb je de juiste CD te pakken. Wist je trouwens dat je nu ook in een Boeing 737 kunt rondvliegen, en stunts kunt uithalen met een speciaal stuntvliegtuig, de Extra 300? In dat laatste geval kun je zelfs demonstraties en lessen krijgen van professionele stuntvliegers en..."
"Zei je Cessna? Die ken ik. Toen ik op Schiphol werkte..."
"Bas, onderbrak ik hem, volgens mij ga jij de volgende keer de flightsims doen." "Eh, daar kan je best wel eens gelijk in hebben. Vind je het erg?" "Ja, loog ik nog een keer. Vind ik heel erg."

RAPPORT
GRAPHICS 7°
GELUID 7°
ORIGINALITEIT 6°
SPEELBAARHEID 8°

Interactieve vlieglessen
Uitgebreider dan 5.0
Niet veel anders dan 5.0
Waar is Schiphol?

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 129,95 Bfr.ca. 2350
Systeemeisen: Pentium, 8 Mb RAM, 65 Mb schijfruimte, (s)vga, Double speed CD-speler, joystick/muis.
Fabrikant: Microsoft
Distributeur: Microsoft
Tel. 023-5677700

SIMULATOR 6.0



POWER TIP
Het kan wellicht geen kwaad om te wachten tot versie 8.0. Misschien dat de graphics dan inderdaad foto-realistisch zijn geworden.



De Learjet 35A.


Een kijkje over de schouder.


Maar ik kwam van rechts!


Even onder de Eiffeltoren doorvliegen.



Tja, volgens Microsoft zijn de scenery's gedetailleerder, krijg je meer lokaties, meer vliegvelden, meer scenery's, meer vliegtuigen en interactieve lessen op de koop toe. Toch vind ik het in grote lijnen nauwelijks verschillen van eerdere versies. Lijkt me dan ook vooral geschikt voor de echte liefhebbers.
BEN

NEED FO
Special

De PlayStation uitvoering van The Need For Speed scoorde hoog maar had volgens Ed een minpuntje in de ietwat traag reagerende besturing. Eens effe kijken of in de Special Edition een en ander is verbeterd.


Dat worden beelden voor 06-11 weekend!

VERSLAG VAN MARK

Zit ik helemaal gelukkig achter m'n compu the Need For Speed Special Edition te installeren, komt een vriend van me, Mark B., binnengewandeld en kijkt over m'n schouder mee. "Hé, dit ziet er koel uit, mag ik effe?" Zonder op een antwoord te wachten wordt mijn bureaustoel weggeschoven, met mij erop, en neemt Mark plaats achter mijn compu. "Ja, maar ik...", probeerde ik nog, terwijl ik dom op m'n stoel midden in het kantoor zit. Vanaf een afstandje zag ik allerlei toffe graphics en hoorde ik een hoop koele geluiden.
s' Avonds om een uur of elf was Mark eindelijk uitgespeeld en kreeg ik van hem het volgende verslag te horen...

SNELLE JONGENS

"Nadat ik een hele tijd had geprobeerd om de joystick te kalibreren kwam ik er achter dat m'n joystick waarschijnlijk niet compatibel was met het spel. Hm, geen joystick dus (vreemd want deze joystick gaf nooit eerder problemen met racegames).
Ik moest toen wel met het keyboard de besturing regelen. Wel heb ik de standaardsettings veranderd want anders moet je accelereren, remmen en sturen met één hand.
Toen maar eens in het Control Centre een autootje uitgekozen. Er is keus uit: Mazda RX-7, Acura NSX, Toyota Supra Turbo, Porsche 911 Carrera, Dodge Viper RT/10, Corvette ZR-1, Lamborghini Diablo VT en een Ferrari 512TR: acht van de snelste personenwagens die er momenteel bestaan. Als je een wagen kiest, krijg je zeer uitgebreide informatie en een kort videofilmpje waar je de auto in actie kunt zien.

COPS AAN JE REET

Er zijn vier verschillende soorten races. In de Time Trail test je je snelheid. Het is alleen jij, de klok en de weg.
Dan hebben we de Head to Head; hier rijd je tegen één wagen, op een parcours gevuld met zondagsrijders die je alleen maar in de weg zitten.
Let bij deze race wel op je radar, aangezien de verkeerspolitie rondcrossed en geen moment aarzelt om je een boete voor te snel rijden te geven en ze kunnen je ook arresteren en dat betekent automatisch diskwalificatie.
In Tournament race je zoals je gewend bent. Jij tegen zeven andere wagens. Eén foute beweging en je schiet van de eerste plaats helemaal terug naar de laatste, nog voor je Speed kunt zeggen.
Als laatste is er de Single race. Je kiest een tegenstander uit en dan rij je tegen zeven dezelfde wagens. Waar dat goed voor is, is mij onduidelijk. Ik vond het in ieder geval erg saai.
Dan kun je nog kiezen uit acht verschillende tracks. De moeilijkheidsgraad loopt van easy tot crazy. Vijf zijn gewoon op een circuit en drie op de snelweg. Als je de beste tijd bij alle races hebt gehaald, is er ook nog een bonus track.

BUMPER-BUMP

Na alle keuzes gemaakt te hebben, is het 'Off To The Races'.
Bij m'n eerste race koos ik voor een Dodge Viper en ging 'Head to Head' op de 'City Track' tegen een Mazda RX7. M'n tegen- [illegible] m al snel weer [illegible]. De eerste bocht gingen we gelijk in en toen schoten we een recht stuk op. Plots zag ik vanuit m'n ooghoek de politie, die gelijk de achtervolging inzette. Tegelijkertijd besloot de Mazda om m'n bumper te rammen. Ik raakte in een spin en remde enigszins af. Ik was nog niet uit de race maar helaas hadden de cops me intussen ingehaald en ik kon de rest van de race wel vergeten. Vanaf dat moment heb ik mijn radar goed in de gaten gehouden."

POWER TIP

Wil je alle banen in spiegelbeeld en rally-uitvoering, plus een Warrior PTO E/2 en een extra baan? Ga dan naar directory gamedata/config.dat. Met een hex editor kun je dan de laatste 00 van de laatste regel in 01 veranderen (met dank aan Paul [illegible]).



UITGEBREIDER

"Oké Mark, bedankt voor je verslag, maar wat is er nou zo special aan deze NFS? Ik las in de review van Ed, dat de besturing een beetje aan de trage kant was", vroeg ik toen ik er eindelijk een woord tussenkreeg.
"Nou, het schijnt dat de graphics een stuk beter zijn dan in de eerste versie. Wat betreft de besturing heb ik al helemaal niets te klagen. Iedere auto heeft z'n eigen, en duidelijk verschillende, manier van rijden en reageren op het stuur en dat werkt perfect. Nu heb ik niet zo heel erg veel


Rot op zondagsrijder!



Downtown.


Ik weet een snellere route.

R SPEED
Edition


Pas op, zachte berm.


Effe Apeldoorn bellen.


Mag ik er effe tussen?


Trap 'm op z'n staart.


Een derde plaats is niet genoeg!

verschillende racegames gespeeld, maar ik ben erg onder de indruk van NFSSE. De graphics zijn heel erg mooi en de auto's kunnen heel wat doorstaan voordat ze in een spin raken. Die spin en de crashes zien er heel erg realistisch uit, alleen is het als je in een spin raakt lastig om weer verder te rijden omdat je gelijk naar een helicopter view gaat en daardoor je blik op de weg kwijtraakt. Ook het instellen van dag, avond of nacht vond ik erg koel. In het donker rijden is verdomd moeilijk vooral omdat ik m'n koplampen niet aan kan doen, als ze er sowieso al zijn. Toch is het door die extra moeilijkheid wel een uitdaging.
De tracks zijn mooi en soms compleet waanzinnig.
Ook de verschillende wagens zijn tof en ik wilde altijd al eens in een Dodge Viper rijden. Ik dacht dat een Lamborghini de snelste zou zijn maar dat bleek ik dus mis te hebben, maar ja wat wil je, ik rij op een Lowrider Bike dus wat weet ik er nou helemaal van. Oja, en zet ook maar in dat stukkie van je dat je de race op video terug kunt zien maar als je geen zin hebt om het hele filmpje te bekijken dan kun je ook kiezen voor Highlights. Dan zie je alleen de spectaculaire shit."
"Nou, euh, bedankt Mark."

RAPPORT

GRAPHICS 8,7
GELUID 8,5
ORIGINALITEIT 7,5
SPEELBAARHEID 8,8

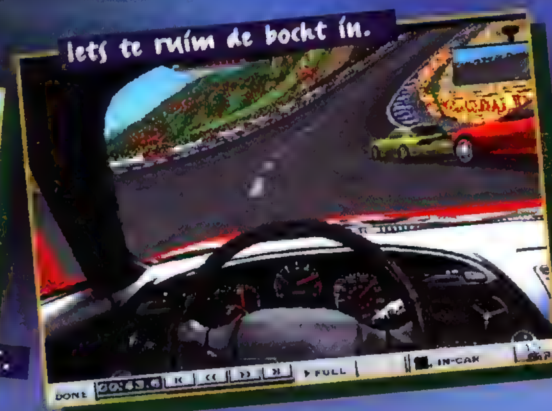
▲ Betere graphics
▲ Betere besturing
▼ Geen koplampen
▼ Helicopter view na spin is lastig

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 119,95 Bfr.ca. 2150
Systeemeisen: Windows 95', MS-Dos 5.0 of hoger, Pentium 75, 8 Mb RAM voor Dos, 12 Mb RAM voor Windows 95', SVGA, Double speed CD-ROM drive, videokaart.
Fabrikant: Electronic Arts
Distributeur: PMR
Tel. 023-5420554

8,4

Volgens mij is deze versie van Need For Speed nog een stukkie beter dan bijvoorbeeld de eerste PlayStation versie. Helaas heb ik alleen van een afstandje zitten kijken dus ik moet Mark B. maar op z'n woord geloven.
BARK


Slipcursus.


Iets te ruim de bocht in.


Oooh, denneboom.

Op de doos van DTWCD staat heel groot dat er een gratis Adidas cap bij het spel zit. Helaas voor mij was de doos al open en de cap verdwenen. Iedereen die de doos in handen had gehad, heb ik aan een derdegraads verhoor onderworpen. Geen succes. Met tranen in m'n ogen maar aan het spel begonnen. Alleen, wie is in godsnaam Daley Thompson?


Shit, m'n kogel vergeten!

Daley doet z'n walrus imitatie.

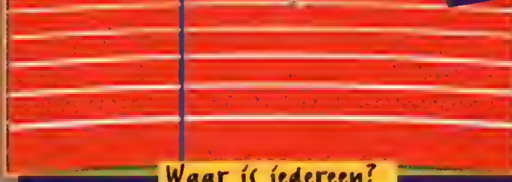

Dit is pas een looooong jump!

HEEL LANG GELEDEN...

Het blijkt dat Daley Thompson een Engelse atleet was, die tijdens de Olympische spelen in 1984 te Los Angeles een gouden medaille heeft gewonnen. Wat!?! Dat is meer dan twaalf jaar geleden. We hebben net de explosieve Olympische spelen in Atlanta gehad en dan komen ze op de proppen met een atleet uit het jaar nul. Of zou hij de laatste atleet geweest zijn die Adidas heeft gesponsord en die iets gewonnen heeft? Wie het weet mag het zeggen.


Doe de discusdans.


Daley legt uit; 'Dit is geen U.F.O.'


Waar is iedereen?

DRUK SCHEMA

Als atleet doe je in dit spel mee aan een decathlon oftewel tienkamp. Twee dagen lang atletiek met tien verschillende onderdelen. Op de eerste dag begin je met de 100 meter, dan ga je door naar het verspringen, gevolgd door het kogelstoten, hoogspringen en de 400 meter.
Als je dat allemaal hebt doorstaan, mag je de volgende dag aan nog zwaardere onderdelen beginnen. Het is maar goed dat je achter je compu niet echt moe wordt. Dag twee brengt de 110 meter hordenlopen, polsstokhoogspringen, discuswerpen en speersmijten.
Als laatste moet je nog eens de 1500 meter hollen. Degene met de meeste punten in totaal wint de gouwe plak.

HIT THE SHOWERS

Het spel begint in de kleedkamer. Hier kun je in het eerste kastje allerlei verschillende opties instellen zoals je naam, nationaliteit, uithoudingsvermogen en je skill level. Het is zelfs mogelijk om je atleet een wat donkerder uiterlijk te geven.
Als je zin hebt kun je ook nog in de kastjes van de andere atleten snuffelen, maar een portemonnaie of andere waardevolle spullen zul je er niet vinden. Wel kun je hier alles over je tegenstanders te weten komen. Het geluid veranderen en meer van dat soort opties doe je op het Bulletinboard. Via de kleedkamers kun je ook even naar het kantoor van de trainer gaan om wat video's te bekijken. Hier kun je ook het spel afsluiten door simpelweg op de douches te klikken. Of zoals Amerikanen het zeggen, 'hit the showers' en voor je het weet sta je schoongewassen in het programmabeheer.

JAN MODAAL

De eerste keer dat ik Decathlon speelde, vergat ik mijn naam te veranderen. Toen moest ik als Billy Default (Jan Modaal) door het leven. Na m'n uithoudingsvermogen en mijn skill level ingesteld te hebben en me-



Daley Thompson's World Class Deca

zelf een lekker kleurtje te hebben gegeven, was het op naar de startblokken voor de honderd meter sprint. Ik werd gelijk tweede, zonder ook maar een druppeltje zweet op m'n voorhoofd gekregen te hebben. Nou is dit ook niet echt een spel waar je van gaat transpireren. Wacht op het startschot klik één keer en houd de knop ingedrukt... da's alles. Geen van de onderdelen vraagt om meer actie dan een of twee keer klikken.
Voor de rest van de tijd, vooral bij de 1500 meter, kun je gewoon je muisknop vastplakken, naar beneden gaan, een boterhammetje smeren, glaasje prik inschenken, even pissen, telefoontje plegen, broertje uitschelden en rustig weer naar boven, waar je nog even je huiswerk maakt, om dan weer terug naar je compu te gaan. Als je weer achter je scherm zit, kom je tot de ontdekking dat je nog 850 meter moet hollen.

DALEY THOMPSON ON:
MY FIRST DECATHLON
MY FIRST COACH
APPROACHING THE DECATHLON
THE '76 MONTREAL GAMES
PLANNING FOR THE GOLD
WINNING THE GOLD
A DECATHLON CAREER
LIFE PARALLELS

Daley's spannende dagboek.



Watje springt 1.02 meter.

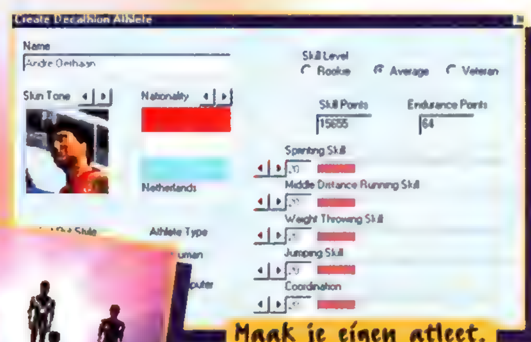

De wedstrijd is al begonnen Daley.

SNELLE JONGEN

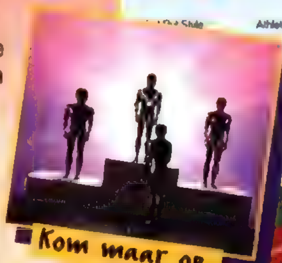
De graphics zijn over het algemeen redelijk maar er zitten onderdelen in het spel, zoals het hardlopen, waarbij de plaatjes ineens een stuk minder zijn en het beeld hier en daar niet echt vloeiend loopt. En dat terwijl ik nog wel op een Pentium speel (daar later meer over). De uitgebreide options zijn wel weer erg goed, zeker omdat alles van de atleten valt in te stellen. Hun naam, land van herkomst, kracht en zoals gezegd zelfs de huidskleur.
In het kantoor van de trainer kun je meer te weten komen over de atleet Daley Thompson. Echte sportliefhebbers zullen me wel uitlachen maar tot dit spel had ik geen idee wie die Thompson nou eigenlijk was. Hij blijkt uit Engeland te komen, heeft vier keer het wereldrecord tienkamp gebroken (de enige in de wereld) en won een stapel medailles waar je niet goed van wordt. Hij won onder andere goud op de Olympische spelen, de Wereld- Europese- en Commonwealthkampioenschappen. Op het moment is ie met pensioen en speelt football om geen bierbuikje te krijgen.

LANGZAAM

Zoals gezegd nog even iets over de systeemeisen. Op de doos staat dat dit spel speelbaar is op een 486SX/33Mhz met 8 Mb RAM. Het spel is echter voor Windows 95 en dat loopt, voor zover ik weet, voor geen meter op een 486. Op de Pentium 133 van Ben hortte en stootte het spel al, dus ik kan me al helemaal niet voorstellen dat het spel ook maar enigszins vloeiend draait op een 486je.
Het is leuk van de fabrikant om de minimale systeemeisen laag te houden, maar als het in de praktijk gewoon veel te langzaam werkt, heb je mooi een klote humeur als je het spel koopt en er achter komt dat het niet vooruit te branden is. Mijn advies is om als je dit spel toch wilt spelen, te zorgen voor een hardcore Pentium. Misschien dat jij deze game dan wel leuk vindt. Voor mij hoeft het niet zo. Ook al is Daley nog zo'n snelle jongen, z'n game is niet vooruit te branden en veel te makkelijk.



Maak je eigen atleet.


Kom maar op met die plak.

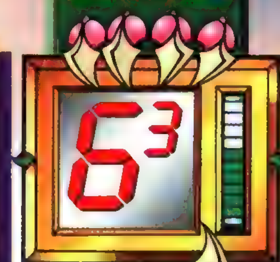


Ren of ik schiet!

RAPPORT
GRAPHICS 6⁵
GELUID 6⁵
ORIGINALITEIT 6⁰
SPEELBAARHEID 6⁵

Weinig actie

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99.95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: Volgens de doos: 486SX/33Mhz min. 8 Mb RAM, SVGA, Windows 95', geluidskaart, muis, keyboard. Volgens Bas: Minimaal een Pentium.
Fabrikant: Interactive Magic
Distributeur: Diamond Soft
Tel. 0591-634333



Geen spel vol actie of moeilijke opdrachten. Het enige dat je hoeft te doen is de verschillende opties instellen en een paar keer met je muis klikken. Hup, weer een gouwe plak erbij, wat zal m'n moeder trots op me zijn.
BAS

thlon


Eén robot neer, 114.239.019 te gaan.


Een brug te ver vriend.

Total Mania had een mooi spel kunnen zijn... en dat is het ook. Total Mania had een goede gameplay kunnen hebben... en dat is niet zo. Total Mania had leuk kunnen zijn... en dat is al helemaal niet zo.

Total Mania

TOTAL MAYNIAHEM

Total Mania wordt in Amerika als Total Mayhem op de markt gebracht, maar waarom wij het met de naam Total Mania moeten doen, is mij een compleet raadsel.
Het verhaal is niet echt origineel, maar het kan ermee door. We zitten weer eens een eind vooruit in de toekomst en de wereld is weer eens een bende. Robots die voor het gemak van de mensheid waren gemaakt, keren zich plots tegen hun baasjes en de stront raakt de ventilator.
Er wordt van jou verwacht dat je orde op zaken stelt. Je staat aan het hoofd van een paar zwaar bewapende en goed getrainde vechtjassen die zin hebben om de opstandige robotbevolking tot schroot te reduceren.
In twintig verschillende missies moet je dit varkentje, euh, robotje, zien te wassen. Je zult een hoop tegenstanders moeten uitschakelen, items verzamelen en gebouwen opblazen. Als je genoeg geld hebt, kun je aan het begin van iedere missie nieuwe wapens, munitie, medikits en batterijen voor je manschappen aanschaffen. Dat laatste is vooral nodig omdat de acties die je manschappen ondernemen, energie kosten.
Ik hoor 't je al zeggen, en ja, het is een spel dat heel erg doet denken aan spellen als Crusader, X-Com en Syndicate. Tot zover alles goed dus.

BILLEMATEN

Eenmaal aan het spelen, merkte ik al snel dat de gameplay nogal wat te wensen overliet. Het scrollen is geen probleem maar het verplaatsen van je manschappen is een hel. Je wijst de plaats aan waar ze heen moeten en daar gaan ze hoor. Ze lopen niet, ze zweven net iets boven de grond en gaan recht op hun doel af. En daar zit nou juist het probleem. Als er een muur, boom of zelfs een struik in de weg staat, stoppen je dappere soldaten en gaan een beetje dom om zich heen staan kijken. Je zult ze om het obstakel heen moeten lijden en dat kost tijd en is ontzettend irri. Het door een deur heen gaan of een trap op lopen, is ook al geen simpele opgave.


Groen is niet mijn kleur.

Daarbij komt dat je team als een stel billematen vlak achter elkaar aanhobbelt en in gevechtssituaties is dat niet erg verstandig. Als je in een gebouw bent en je gaat van de ene ruimte naar de andere, dan zie je pas iets als je helemaal in die ruimte staat. Tegen die tijd is de helft van je manschappen al neergemaaid door een robot.
Het viel me ook op dat er in een gevecht niet genoeg tijd is om een medi-kit te gebruiken. De patiënt is namelijk al overleden tegen de tijd dat je je kit open hebt.


De jongens van de sportschool.


Medi-kit te laat open. Patiënt overlijdt.


Twee robots pissen in de bosjes.

POWER TIP

RAPPORT

GRAPHICS	8°
GELUID	7°
ORIGINALITEIT	5°
SPEELBAARHEID	4°

- ▲ Veel missies
- ▲ Mooie graphics
- ▼ Slechte gameplay
- ▼ Buy/sell systeem is onhandig

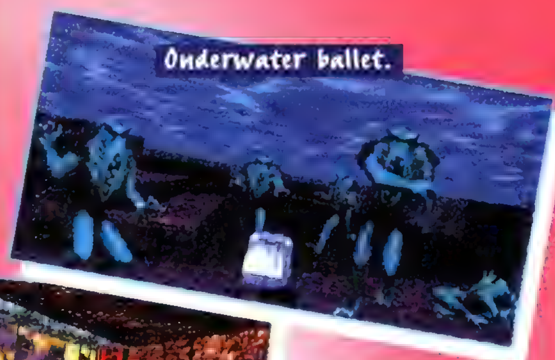
PC CD-ROM
Prijs: ƒ 99,95 Bfr.ca. 1800
Systeemeisen: min. 486/66, Pentium aanbevolen, 8Mb RAM, Win. 3.1 of Win. 95, SVGA kaart, muis, Double Speed CD-ROM, geluidskaart.
Fabrikant: Domark
Distributeur: BASF Multimedia
Tel. 026-3717710

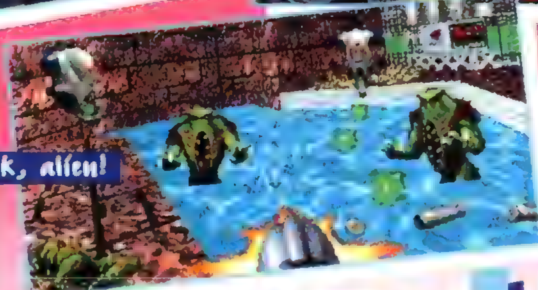
6°

De graphics en het geluid zijn dik in orde, maar de gameplay sucks. Het zou een lang speelbaar spel zijn maar ik liep me zo te ergeren aan een hoop dingen, dat ik het voor gezien hield.
BAS


John Woo style.


Thankx B.O.B.


Onderwater ballet.

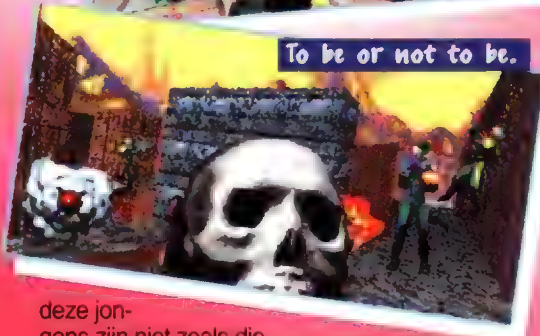

Niet zo'n grote bek, alien!


Vliegende zaklantaarn.

Marathon 2

Het is niet prettig om 's morgens vroeg space ingeschoten te worden en ergens tigduizend lichtjaren verderop terecht te komen als je nog niet ontbeten hebt. Maar ach, het is mijn werk en PU-Head Quarters wilde dat ik iemand ging interviewen. Dus daar ging ik, op weg naar Marathon 2.


Tapijtje kopen?


To be or not to be.

DOOM FAMILIE

BLC: "Hallo, Bas Le Clercq, Power Unlimited. Ik ben hier voor het interview."
D: "Ja hallo, kom binnen, ik verwachtte je al."
BLC: "Nou, om maar gelijk met de deur in huis te vallen, je voornaam is Durandal, klopt het dat je achternaam Doom is?"
D: "Nee, dat is niet het geval, maar het schijnt dat er een verre familieband is met de engine."
BLC: "Aha, maar wat is nu precies het verschil tussen jou en de Doom familie?"
D: "Nou dat is leuk dat je dat vraagt. Mijn ontwerpers hebben na Marathon deel 1 nogal wat tijd gestoken in betere graphics, met veel meer detail en prachtige nieuwe muren en deuren. Ik ben zelf erg blij met de nieuwe deuren."
BLC: "Is dat alles?"
D: "Nee, ben je mal joh, ik ben nog niet klaar. Er is bijvoorbeeld op ieder level een mogelijkheid om m'n power weer helemaal op te laden. Erg handig, en verder zijn er knoppen waar je het spel snel en makkelijk kunt saven."

B.O.B.'S

BLC: "Nou, je zal toch echt met iets beters moeten komen. Ik kan nog niet zeggen dat ik onder de indruk ben."
D: "Hé zeg , rustig aan wil je. Ik heb nog een verrassing. In dit spel krijg je zo nu en dan wat hulp van een paar gabbers. En dan bedoel ik niet die hardcore kaalkoppen, maar vrienden van je, genaamd B.O.B.'s."
BLC: "Bob? wie is dat?"
D: "Nee, niet Bob, maar B.O.B.'s. Born On Board's. Dat zijn gasten die op het ruimteschip zijn geboren en zo nu en dan een helpende hand toesteken."
BLC: "Zeg die liepen in het eerste deel toch ook al rond?"
D: "Dat klopt maar deze jongens zijn niet zoals die zielige, snotterende en paniekerige burgers in deel 1. Nee, die schoot ik met veel genoegen neer. Deze B.O.B.'s zijn een stuk beter, ze zijn goed getraind en bewapend en specialisten in het schoonvegen van een kamer, als je begrijpt wat ik bedoel. Je kan deze jongens trouwens beter niet neerschieten, want er wordt direct teruggeschoten."
BLC: "Dat klinkt al een stuk beter. Zijn de tegenstanders nog veranderd?"
D: "Jazeker, Er lopen wat sprinkhanen rond met tulbanden op hun kop en er zijn octopussen met... oeps, ik had aan m'n baas beloofd dat ik niet alles zou verklappen. Speel het spel zelf maar, dan zul je het wel zien."

MARADOOM?

BLC: "Zijn er nog andere overeenkomsten met Doom?"
D: "Ja, zoals ik al zei, hebben we dezelfde soort engine en ik beweeg net zoals Doom. Mijn wapens zijn vergelijkbaar, alleen zijn ze een beetje aan mij aangepast, en ik kan met twee revolvers tegelijk schieten. Heb ik een keer in een film gezien."
BLC: "Kaarten? Heb je ook kaarten net als bij Doom?"
D: "Ja die heb ik, maar voor de laatste keer mijn achternaam is geen Doom."
BLC: "Ja sorry hoor. Jullie lijken ook zo op elkaar. Nou de lezers moeten het verder maar zelf uitzoeken. In ieder geval bedankt voor dit gesprek. Ik moest maar weer eens gaan, het is nog een heel eind terug. De mazzel Durandal."
D: "Ja, ik ga je zien, kom snel nog eens langs."

RAPPORT

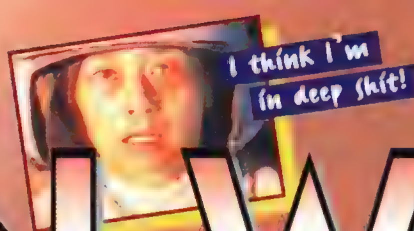
GRAPHICS	8^5
GELUID	7^0
ORIGINALITEIT	5^0
SPEELBAARHEID	8^5

▲ Een goed vervolg op deel 1
▲ [illegible]
▲ [illegible]
▼ Durandal kan niet onderwater schieten

PC CD-ROM
Prijs: ƒ 132,95 Bfr.ca. 2400
Systeemeisen PC: Min. 486 DX2, 8 Mb Ram, Double Speed CD-Rom.
Fabrikant: SiB
Distributeur: SiB
Tel. 030-2734794



Het is zeker de moeite om eens bij Durandal langs te gaan. Het is echter net als bij de Doom familie thuis, best gezellig dus maar je bent er al eens geweest.
BAS



TITAN WARS

Soms verschijnen er games op de markt waarbij je het gevoel krijgt dat je ze al eens eerder gezien hebt. Dat had ik ook toen ik Titan Wars aan een onderzoek onderwierp. Maar waar doet dit spel me nu toch precies aan denken?

RAPPORT

GRAPHICS	6⁰
GELUID	6⁰
ORIGINALITEIT	1⁵
SPEELBAARHEID	7⁵

+ Soepele gameplay
+ Veel bonusfeatures
- Zware rip-off
- Hevige strijd is vaak een puinhoop

PLAYSTATION
Prijs: ƒ 89,95 Bfr.ca. 1625
Fabrikant: Crystal Dynamics
Distributeur: BMG
Tel. 035-6250720



Jatten is niet in orde, zelfs niet als je het goed doet. Titan Wars is hierdoor niets anders dan een leuk spelletje met een wel zeer wrange nasmaak.
SKATE

GAAP

Ik negeer het 'deja vu' gevoel en besluit met een frisse kop aan de game te beginnen. Het intro is in ieder geval hoopgevend. Ik word als gevechtspiloot van een klein battleship binnengehaald bij de lokale humanoide sterrenvloot. Blijkbaar kom ik op het juiste moment binnenwandelen, want voor ik het weet kan ik aan de slag.
Na een korte uitleg krijg ik de opdracht om met mijn collega's een vijandelijke vloot te vernietigen. Deze vloot bevindt zich op en rondom een door hen bezette planeet die zwaar beveiligd is, dus ik kan maar beter mijn best doen. De toekomst van het heelal staat weer eens op het spel (gaap...).

SOEPEL

Nou, dat begint al goed. Mijn Viper heeft meer weg van een luxe zakenvliegtuigje dan een supersonische jet die de vijand op de knieën moet krijgen. Gelukkig blijkt mijn battleship zeer soepeltjes bestuurbaar en met een klein arsenaal aan wapens en raketten ben ik ervandoor. In het heuvelachtige gebied op de planeet word ik al binnen enkele seconden beschoten vanuit bunkers en torens. Daarbij worden de doorgangen steeds nauwer, waardoor het alsmaar lastiger wordt om op een veilige manier tussen de bergen door te manoeuvreren.

LASTPOSTEN

Aan het eind van elk level moet ik het opnemen tegen de eindbaas van de lastposten. De ene keer een verschrikkelijk groot moederschip, de andere keer een machinale viervoeter in de sfeer van The Empire Strikes Back.
Deze zijn te verslaan door op weg naar de grand finale een hoop raketten, speciale munitie en vooral veel energie te verzamelen. Die spullen vallen te scoren door bepaalde doelwitten precies te raken en er vervolgens doorheen te vliegen. Tussen de levels door is het ook mogelijk de broodnodige items op de kop te tikken. In de bonusachtige stages moet ik bijvoorbeeld tussen meteorenringen heenvliegen om zo een voorraadje in te slaan. En toch... wie vertelt mij nou waar deze game zo verschrikkelijk op lijkt?

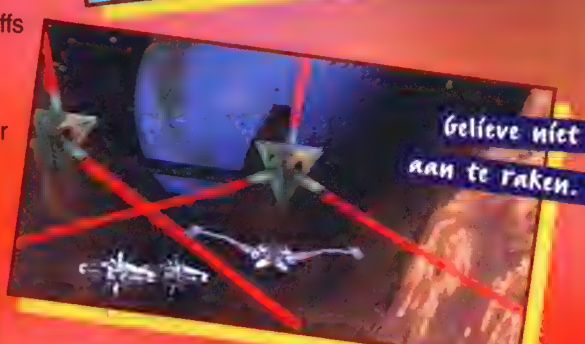
NOVA STORM

Het verlossende antwoord komt van collega Bjørn. Na zijn binnenkomst in de testruimte heeft hij amper twee tellen nodig om mij duidelijk te maken dat dit een slap aftreksel is van Nova Storm. Shit ja, dat was het, fokking Nova Storm! En als ik ergens niet tegen kan, dan zijn het wel rip-offs van andere spelen. Zonde toch, aangezien Titan Wars op zich aardig speelbaar is en genoeg actie bevat om het een acceptabele 3D sci-fi game te laten zijn. Teleurgesteld neem ik afscheid van mijn ruimtescheepje. Ik meld mijn bevelhebbers dat ik geen behoefte meer heb aan het voeren van een strijd die in het verleden al eens eerder gestreden is en met een simpele druk op de powerknop verlaat ik het intergalactische strijdgewoel. Heren programmeurs, de volgende keer iets creatiever te werk gaan, alsjeblieft!


Vergeet vooral die raket niet.


The Empire Strikes back!


Rook is een goed teken.


Gelieve niet aan te raken.


Alle bommen los op dit gevaarte.

Hé, m'n oma's sierraden.

Micro Machines Military

Een oude bekende is terug! Voor alle fans van die idiote autootjes is hier de zoveelste opvolger van Micro Machines. Onze oude vriend Spider is opgeroepen voor de militaire dienst. Gelukkig kan je daar ook lekker racen en nog wel in een tank ook!

EEN VERHAALTJE

Toen ik twee jaar geleden met een trein van New York naar L.A. reisde (vier dagen in een afgesloten ruimte vol Al Bundy's), stopten we om een of andere reden in Grand Junction. Dit was vroeger een levendig Wild West-stadje vol cowboys, hoeren en dronken indianen, nu stond er alleen een treurig stationnetje, dat meer op een afgedankte veehal leek dan een plek om mensen in te ontvangen. Voor de kooplustige dames was er een winkeltje waar men theedoeken met de afbeelding van het station erop kon kopen en aan de andere kant was er voor de mannen de hotdogstand en de bierkraam. Amerika was weer tevreden. Zelfs aan de kids bleek gedacht, want boven een gammele deur was een bordje aangebracht met het opschrift 'Arcade'. De 'speelhal' bleek te bestaan uit een uitgeruimde bezemkast met een aantal gammele flipperkasten. En net toen we met hangende schouders weer rechtsomkeert wilden maken, zagen we in een hoek een Micro Machines arcade-kast staan. Urenlang hebben we staan racen. Zij aan zij, vier van die kleine stuurtjes naast elkaar. Om een lang verhaal kort te maken: sindsdien ben ik verslaafd aan Micro Machines.

BACK TO REALITY

Micro Machines Military verschilt eigenlijk nauwelijks van zijn voorgangers M.M.1 en 2. De beeld- en geluidskwaliteit is hetzelfde gebleven en de gameplay ook. Zelfs de oude figuurtjes bestaan nog! En zo bestuurt Spider ineens tanks, sneeuwscooters en amfibievoertuigen over de gebruikelijke decors (picknick-kleden, houten tafels etc.) heen. Het leukst is om met zijn tweeën een battlefield te kiezen. Nu gaat het erom wie het 't langst volhoudt op een klein lapje grond. Je kan elkaar eraf duwen, schieten of bluffen. Elke keer dat je wint, krijg je een bonuspunt en je tegenstander verliest er een. Zijn de punten van je tegenstander op, heb je gewonnen!

Domme gans.

Survival of the fittest.

Geen paniek.

Snoep verstandig.

Kleine rotbig!

En de winnaar is...

RAPPORT

GRAPHICS	8 8
GELUID	8 0
ORIGINALITEIT	6 5
SPEELBAARHEID	9 0

- ▲ Micro Machines is tof
- ▲ Tanks en helicopters
- ▲ 16-bit legende
- ▼ Oude bekende

MEGADRIVE
Prijs: N.N.B.
Fabrikant: Codemasters
Distributeur: N.N.B.



Het leger is een slechte zaak. Je moet er je schoenen poetsen en je overhemden opvouwen. Gelukkig hebben Spider en zijn vriendjes hier schijt aan. Ze stelen de tanks en gaan lekker racen in deze ode aan de trouwe 16-bit speler.
ANDREAS



Tanks kunnen niet zwemmen...



... maar wel springen!

OLYMPIC SOCCER



In de Power Unlimited van juni stond al een preview van het spel Olympic Soccer voor de PC. Samen met Bjørn heb ik het spel toen al gespeeld en ik kan je zeggen dat deze versie voor de PlayStation even soepel speelt als de PC versie. Natuurlijk lopen we in Nederland een beetje achter de feiten aan met zo'n nieuw Olympisch spelletje, maar het is zijn geld dubbel en dwars waard. Misschien dat je Kanu en Babangida met het Nigeriaanse elftal aan een tweede gouden plak kunt helpen? Olympic Soccer zit zeer degelijk in elkaar en heeft als sterkste punt de bijna perfecte handling.

THOMAS

Olympic Soccer • PlayStation • Prijs: ƒ 119,- Bfr.ca. 2150 • Fabrikant: US Gold • Distributeur: CD Contact Data • Tel. 077-4773701

GRAPHICS: 8,0 **GELUID:** 8,0 **ORIGINALITEIT:** 6,5 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

BOGEY DEAD 6

AMERIKAANSE IMPORT



Toevallig weet ik dat velen van jullie dromen over een bestaan als gevechtspiloot. Ik weet ook dat de opleiding die hiervoor gevolgd moet worden zeer intensief en vooral verschrikkelijk duur is. Wie niet over een papa en mama beschikt van wie enkele tonnetjes losgepeuterd kunnen worden, zal zich dan ook maar moeten 'behelpen' met de grote hoeveelheid battle/flightsims die op de gamesmarkt te krijgen is. Bogey Dead is op dit gebied een welkome aanvulling. Stap in een straaljager naar keuze en probeer de uiteenlopende missies tot een goed eind te brengen. De game is lekker speelbaar, de werkwijze welbekend. Honderd procent geconcentreerd vliegen en blasten voor een vriendenprijsje, wat wil je nog meer?

SKATE

Bogey Dead 6 • PlayStation • Prijs: ƒ 139,95 Bfr.ca. 2525 • Importeur: Future Zone • Tel.010-4369350

GRAPHICS: 7,5 **GELUID:** 7,5 **ORIGINALITEIT:** 6,0 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

Pro Pinball, The Web • PlayStation • Prijs: [illegible] • Fabrikant: [illegible] • Distributeur: [illegible]

GRAPHICS: 7,0 **GELUID:** 8,0 **ORIGINALITEIT:** 5,0 **SPEELBAARHEID:** [illegible]



De Pinballgames zijn de laatste twee jaar nauwelijks veranderd. Waarom? Tja, omdat flipperen gewoon flipperen blijft. Of je het nu op een 8-, 16-, 32- of 64-bit computer speelt, aan het principe valt weinig te wijzigen. Hetzelfde geldt ook voor Pro Pinball - The Web. Hoe soepel de artificiële metalen kogels ook door de virtuele kast mogen vliegen en hoe turbo-like de flippers ook mogen knallen, het blijft flipperen in 2D op een 64 cm beeldbuis. Geen enkele grafische chip kan een digitale kast tot leven wekken. Desondanks is Pro Pinball - The Web een goed alternatief voor de sociaal gestoorde gamer die nooit in een arcade, snackbar of café te vinden is.

THOMAS

PRO PINBALL - THE WEB

SimCity 2000 • PlayStation • Prijs: ƒ 139,95 Bfr.ca. 2525 • Fabrikant: [illegible] • Distributeur: [illegible] • Tel.[illegible]

GRAPHICS: 7,0 **GELUID:** 6,0 **ORIGINALITEIT:** 7,5 **SPEELBAARHEID:** [illegible]

SIMCITY 2000

De game die vele PC-bezitters een houten kont en vierkante ogen heeft bezorgd, ziet nu het daglicht op de PlayStation. De situatie is als volgt: je krijgt een flinke zak vol geld en een immens groot gebied aangeboden. Wat doe je? Aangezien in eenieder van ons wel een machtswellusteling schuilt, lijkt het antwoord me vrij simpel: benoem jezelf tot burgemeester, ontgin de boel en bouwen maar. Wel met beleid, want de geldstroom is niet oneindig en, zoals bekend is van de Amsterdamse ArenA, heeft elk bouwproject last van verscheidene kinderziekten. Wees doordacht, volg het nieuws goed en schep een keten van steden die uiteindelijk zelf in hun behoeften kunnen voorzien. Zwaar verslavend!

SKATE



ABSOLUTE PINBALL

Er zijn erg veel flipperspellen op de markt en helaas zit daar ook een hoop rotzooi tussen. Daarnaast zijn er nog flippergames die niet echt bijzonder zijn en spellen die wèl erg tof zijn.

Absolute Pinball is er een uit de middelste categorie. De tafel die ik kon spelen was Desert Run. Deze tafel is standaard en de special effects zijn niet om uitgebreid over te schrijven. Daarom is deze preview ook maar een kort stukje geworden, Absolute Pinball is gewoon niet leuk genoeg om erg lang te boeien.

Er zijn veel leukere Pinball CD-Rom's op de markt, denk maar aan bijvoorbeeld Pinball 3D-VCR.

BAS



Absolute Pinball • PC CD-Rom • Prijs:/ [illegible] • Fabrikant: [illegible] • Uitgever: [illegible] • Tel.[illegible]

GRAPHICS: 6,0 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 6,0 SPEELBAARHEID: [illegible]



50 CARD GAMES

Hoe schrijf je honderd woorden over vijftig verschillende kaartspelletjes. Ik zou natuurlijk alle vijftig spellen in twee woorden kunnen bespreken. Naah, geen fijn plan.

Oké er staan dus vijftig verschillende kaartspellen op maar helaas ken ik er maar een paar van. Hartenjagen of Pesten kun je wel vergeten. Er zijn wel een aantal poker varianten, en Bridge en Solitaire (Patience) staan er ook op.

Verder moet je het doen met spellen als Ecneuqes, Affairs of the Court, Pirates Gold en WW1 Air fighters. De graphics zien er prima uit en als tussendoortje is het een leuke en vriendelijk geprijsde CD-Rom.

BAS



50 Card Games • PC CD-ROM • Prijs:/ 9,95 Bfr.ca. 175 • Distributeur: Electronic Entertainment Publishing • Tel.035-6953340

GRAPHICS: 7,5 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 6,0 SPEELBAARHEID: [illegible]

World Heroes Perfect • Saturn • Prijs:/ 149,95 Bfr.ca. 2700 • Fabrikant: SNK • Importeur: Future Zone • Tel.010-4369350

GRAPHICS: 5,0 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 5,0 SPEELBAARHEID: [illegible]



JAPANSE IMPORT

WORLD HEROES PERFECT

Toen World Heroes een paar jaar geleden uitkwam voor de Neo Geo was ik er niet van weg te slaan. Keiharde vechtpartijen met de meest uiteenlopende characters waren aan de orde van de dag. Street Fighter was er niks bij. De onlangs verschenen en ietwat uitgebreide Saturn versie is echter een grote teleurstelling. Er mogen dan wel 19 vechters voorradig zijn in deze zogenaamde 'Perfect' versie; het is de speelbaarheid en de graphics niet ten goede gekomen.

De razendsnelle ontwikkelingen die de computergames-industrie de afgelopen jaren heeft doorgemaakt, zijn een beetje voorbij gegaan aan het SNK personeel. Toen Doe Maar nog in de top 40 stond, kon je misschien je geld verspillen aan dit soort flauwekul maar anno 1996 trappen we daar niet in. Rot op met die rotzooi.

KEES

Corel Chess • PC CD-ROM • Prijs:/ [illegible] • Fabrikant: Corel • Distributeur: [illegible] • Tel.[illegible]

GRAPHICS: 8,0 GELUID: 6,0 ORIGINALITEIT: 6,0 SPEELBAARHEID: [illegible]

COREL CHESS

Ik heb vroeger wel schaakles van m'n opa gehad maar ik kan me er niet echt veel meer van herinneren. Vroeger kon je al schaken met een schaakcomputer maar daar vond ik nooit ene moer aan dus dat heb ik ook nooit gespeeld. Tegenwoordig kun je schaken in 3D en ik moet zeggen dat 't het er daardoor een stuk interessanter op wordt. De graphics van de verschillende schaakstukken zijn erg mooi en er kan gekozen worden voor alleen 3D of voor 2D en 3D in een split screen.

Verder is het mogelijk om via Internet, modem of netwerk te spelen. Ach als je er van houdt is het vast wel oké.

BAS





Eeuwig leven



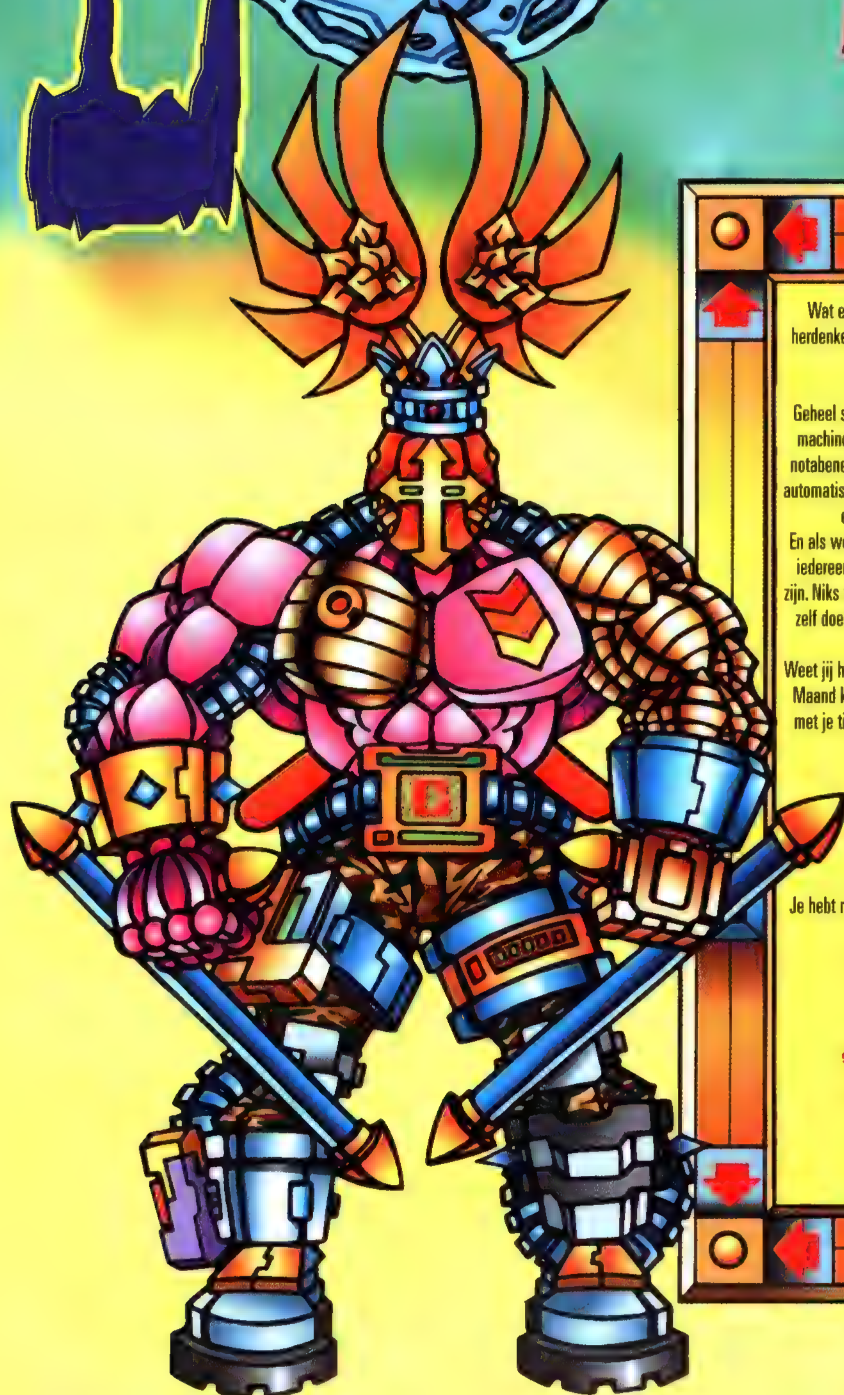
SNES

FRANTIC FLEA

Leuk die jeuk. Te danken aan Daniël uit Hoofddorp en Remco uit Amsterdam.

Level codes
Level 1-1: CLQCK
Level 1-2: ZMTHT
Level 1-3: GPPQW
Level 2-1: DJXCT
Level 2-2: WLCSN
Level 2-3: RLHQZ
Level 3-1: JMGVB
Level 3-2: NRWPC
Level 3-3: MDWQL
Level 4-1: MJDSX
Level 4-2: HFLNT
Level 4-3: SPQNG
Level 5-1: DTNZZ
Level 5-2: KQRXH
Level 5-3: JBVMF
Level 6-1: VSNXD
Level 6-2: GRXBS
Level 6-3: WNHJP
Prison: STCVC





Wat een leven. Juist op het moment dat allerlei omroepen Star Trek herdenken, wordt de videorecorder Artificieel Dom en wenst alleen Deep Space Nein op te nemen. Die we niet hoeven.
(Want we zijn Trekkies, daarom juist!)
Geheel synchroon worden op dat moment de ruiten van de Windows 95 machine ingegooid door een stelletje nieuwe Ram-chips waar dat ding notabene zelf om heeft gevraagd. Het antwoordapparaat verminkt geheel automatisch de uitgaande boodschap en meldt dat we zo spoedig mogelijk, en in ieder geval binnen 24 uur zullen terugbellen (Not!).
En als we een dagje geen zin hebben, meldt de e-mailer automatisch aan iedereen op de 'list' dat we een dagje niet per e-mail bereikbaar zullen zijn. Niks tegen machines, daar niet van, ze mogen desnoods allemaal alles zelf doen. Maar niet als wij dat niet willen. En dat willen wij niet als ze niet doen wat wij willen. Simpel toch.
Weet jij het beter? Of heb je gewoon een goeie tip die wel eens Tip van de Maand kan worden (of oké, als je gewoon ook eens een keer, of alweer, met je tip en je naam in de PU wilt staan), stuur dan de hard copy naar:

POWER UNLIMITED
POSTBUS 9805
1006 AM AMSTERDAM

Mail de mail naar

POWER@EURONET.NL

Je hebt niks voor ons dat nog even kan wachten? Verbind dan je analoge spraaktoestel met:

NINTENDO SERVICELIJN
06-90490444
(1 gulden per minuut)

SONY PLAYSTATION LINE
NEDERLAND: 06-300535
BELGIË: 0900-00000
(Hoogtarief kost 6,05 franc per 20 seconden.
Laag tarief kost 6,05 frank per 40 seconden).

PLAY-STATION

GOAL STORM

Op zoek naar een nieuw hoofddeksel? Medhi Zahed uit Zoetermeer helpt je bij het uitbreiden van je garderobe.

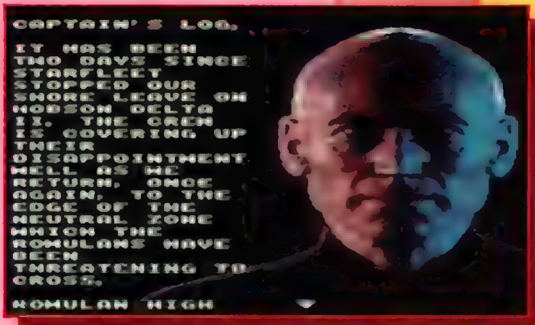
Karton op het hoofd: druk tijdens het 'press start' scherm op: OMHOOG, OMHOOG, BENEDEN, BENEDEN, LINKS, RECHTS, LINKS, RECHTS, X, 0 en START. Als je dit met joystick 1 uitvoert heeft het team een Konami shirtje aan en met joystick 2 een poloshirtje. En als je een van de teams kiest dan hebben ze Konami shirts aan en lijkt het net alsof ze kartonnen dingen op hun hoofd hebben.

Tip van de maand

SNES

STARFLEET ACADEMY

Toen we de tip van Martijn uit Rozenburg binnenkregen, was er juist een Star Trek conventie geweest en werden er binnen een week tijd op TV afleveringen uitgezonden van The Original Series, The Next Generation, Deep Space Nine en Voyager. Bovendien was er een Star Trek special en werd er een Star Trek bioscoopfilm uitgezonden.
De Power Unlimited heeft bovendien al van oudsher een flink aantal Trekkies (nee, wij noemen ons geen Trekkers) in de gelederen. Wat konden wij anders doen dan de enige Star Trek tip van deze maand promoveren tot Tip van de Maand? Thank you mister Martijn uit Rozenburg. Hailing Frequencies Open!
Nieuwe Namen: voordat je met de nieuwe namen code begint, moet je de L, R en de SELECT knop vasthouden. Ga dan naar new game, naar de Cadet Registration Screen en druk op X, Y, X en Y op controller 1. Nu kun je de namen veranderen van het Interplay Testing Team. Druk op A, B, A en op B om de namen van de Enterprise Crew te veranderen.
Captain Kirk's speciale einde: druk bij het password screen op: X, X, X, A, L, A, R, Y, A, R, A en op A op controller 1 en daarna op SELECT. Kies nu het Insignia van het picture menu en druk op START. Nu ben jij de enige echte James Tiberius Kirk. Nu is het mogelijk om de Kobayahsi Maru op te roepen. Gebruik daarvoor de volgende coördinaten: 014 en 021 in de Neutral Zone. Als de Klingons je dan willen aanvallen, laat je Kirk de Kobayashi Maru oproepen.
Ga naar het Relevant Trainee scherm en druk op:
X, A, A - **Leonard McCoy**
X, L, L - **Pavel Checkov**
X, R, R - **Scottie**
X, Y, Y - **Mr. Spock**
X, B, B - **Hikaru Sulu**
Ga dan naar het Password scherm en druk op:
Freshman
[-]:R, A, X, A, B, X, R, A
[-]:R, L, Y, Y, Y, X, R, Y, Y
[-]:R, Y, Y, R, R, X, R, Y, L
[-]:R, B, A, X, B, X, R, Y, B
[-]:R, R, X, Y, R, X, Y, X
Junior Class
[-]:L, R, X, A, B, Y, B, B, L
[-]:B, X, Y, Y, Y, Y, B, B, X
[-]:B, A, Y, R, R, Y, B, B, Y
[-]:B, L, A, X, B, Y, B, B, X
[-]:B, Y, X, Y, R, A, R, A, L
Sophomore
[-]:L, X, X, A, B, X, Y, X, Y
[-]:L, A, Y, Y, Y, X, Y, X, B
[-]:L, L, Y, R, R, X, Y, X, B
[-]:L, Y, A, X, B, X, Y, X, A
[-]:L, B, X, Y, R, Y, B, B, X
Senior Class
[-]:B, B, X, A, B, A, R, A, A
[-]:B, R, Y, Y, Y, A, R, A, Y
[-]:A, X, Y, R, R, A, R, A, R
[-]:A, A, A, X, B, A, R, A, L
[-]:A, L, A, R, Y, A, R, A, A
Kies nu Battle Simulation van het titelscherm. Wanneer je een schip mag kiezen houd dan de L , R en de SELECT knoppen ingedrukt en druk op: A, X, A, X, B, Y, B, Y. Laat dan de L, R en de SELECT los en nu kun je een **Klingon Bird of Prey, Romulans Phoenix of de Excelsior kiezen.**
Of kies de Two Player Simulator en houd de L, R en de SELECT knoppen vast en druk op: X, A, X, Y, B, Y, B. Laat vervolgens de L, R en de SELECT los en je kunt nu kiezen uit de **Phoenix, Excelsior, Gorn, Tholain en de Venturi.**





SATURN

SOLAR ECLIPSE

Laat het komen en leef om het mee te maken dankzij Arjan uit Halsteren.
Voer de codes in tijdens het pauze scherm.
Onsterfelijkheid: RECHTS, BENEDEN, BENEDEN, LINKS, RECHTS, A, START, C, A, LINKS
Negen raketten: RECHTS, BENEDEN , BENEDEN, LINKS, START, C, OMHOOG, BENEDEN
Tijdelijk Scatter wapen: RECHTS, BENEDEN, BENEDEN, LINKS, START, A, LINKS, A, BENEDEN
Energy Sponge: RECHTS, BENEDEN, BENEDEN, LINKS, B, OMHOOG, START, Y
Undersea level: RECHTS, BENEDEN, BENEDEN, LINKS, START, OMHOOG, B
Corkscrew level: RECHTS, BENEDEN, BENEDEN, LINKS, START, C, RECHTS, OMHOOG
Offworld level: RECHTS, BENEDEN, BENEDEN, LINKS, RECHTS, A, C, Y, C, A, RECHTS



PC

OUTPOST

Marcel uit Lelystad wilde graag wat cheats voor dit spel. Oké Marcel hier komen ze, en laten we hopen dat je in het bezit bent van versie 1.0 want daar zijn deze cheats voor.
CTRL - F9: **massdriver**
CTRL - F10: **rampenmenu**
CTRL - F11: **oneindige reserves**
CTRL - F12: **bevolkingsmenu**
Marcel die zelf een aansluiting op internet heeft en er een spreekbeurt over gaat houden, zou graag willen dat er meer info over internet in de PU komt. Dingen over internet leren, dat doe je het beste door vaak op internet rond te hangen en lekker veel fouten te maken, want daar leer je het meest van. Maar vooruit, we zullen het er ook in de PU vaker over hebben. Haateeteepee!

ELLEN UNLIMITED

Shit, Power Unlimited heeft er een nieuwe vijand bij. Onze eigen schuld waarschijnlijk, maar ja. Het zit zo: een van onze lezeressen (je leest 't goed) heeft drie maanden geleden de walkthrough van Little Big Adventure opgestuurd. Daar hebben wij niets mee gedaan en terecht natuurlijk, want we plaatsen alleen walkthroughs van nieuwe spellen. Maar Ellen is nu boos...

Tsja, wat kunnen we daar nu toch aan doen? In ieder geval bedankt Ellen, voor die walkthrough, die komt echt wel een keer van pas. En euh... be gentle with us. Pretty, pretty please???

Eén lid van de redactie blijft gelukkig gespaard en dat is Bjørn want Bjørn haat ze niet. Sterker nog, ze houdt van hem (wat ons betreft compleet onbegrijpelijk, vooral omdat er toch ook een Bas en een Kees rondlopen).

PC

QUAKE

In het vorige nummer stonden er al wat, maar Michel uit Vlissingen, Rogier uit Helchteren, België, Danny en Roy uit Steenbergen en Marius uit Haren wisten er nog een paar meer.

Druk eerst op ~ (tilde) en voer de volgende codes in:

GIVE N?: **geeft je ? nails**
GIVE H?: **geeft je ? health**
GIVE S?: **geeft je ? shells**
GIVE R?: **geeft je ? rockets**
GIVE C?: **geeft je ? cells**

Vul voor het vraagteken een cijfer in voor het aantal.



PC

STRIFE

Van euh, Laura uit Amsterdam.

Shareware versie (cheats intikken tijdens het spelen).

STUFF: **onschendbaar, alle wapens en sleutels en een teleporter baken**
IBGOD: **godmode**
GUNS: **alle wapens**
LISTIT: **goodies**
OPEN: **alle sleutels**
STIC: **stealth boots**
MONEY: **geld**
KILLEM: **alle vijanden op het level muerto**
SPIRIT: **no clipping mode**
GOTO##: **level warp ## (32 - 34)**
MOVEME#: **teleport naar plek op de kaart**
IDDT: **hele kaart**
ILIVE: **gezondheid (zelfde als F5)**
AIBRAIN: **AI aan/uit**
IDMYPOS: **coördinaten**
IDMUS##: **muziek veranderen van track 01-10**
TIC: **Devparm aan/uit**

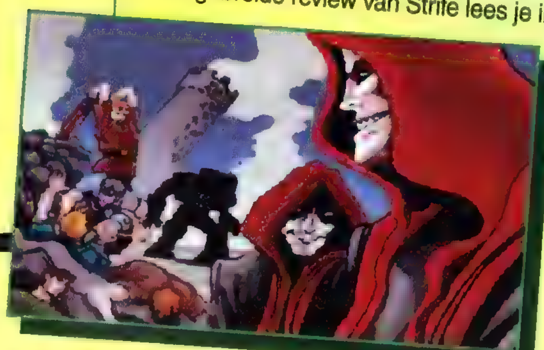
Commerciële versie

OMNIPOTENT: **godmode**
BOOMSTIX: **alle wapens**
JIMMY: **alle sleutels**
DONNYTRUMP: **geld en goodies**
PUMPUP: **goodies**
GRIPPER: **stealth boots**
RIFT##: **level warp**
TOPO: **hele kaart**
LEGO: **bouwt de sigil elke keer als je de code gebruikt**
ELVIS: **no clipping mode**
STONEGOLD: **alle vijanden op het level dood**
SCOOT#: **teleport naar een plek op de kaart**
GPS: **coördinaten**
DOTS: **FPS Ticker**
SPIN##: **verandert muziek van track 00-35**

Een uitgebreide review van Strife lees je in de volgende PU.







CD-I

PAC-PANIC

Zomaar wat **levelcodes**, ons toegestuurd door Robby uit Borsbeke, België. Alstublieftdankuwelgraaggedaan.

Level 21: KTY
Level 22: TYK
Level 23: SMM
Level 24: NFL
Level 25: SRT
Level 26: KKT
Level 27: MDD
Level 28: CWD
Level 29: DRW
Level 30: WHT
Level 31: FLT
Level 32: SKM
Level 33: QTN
Level 34: SMN
Level 35: TGR
Level 36: WKR
Level 37: YYP
Level 38: SLS
Level 39: THD
Level 40: RMN



PC

THE NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION

Alle technici verzamelen, want Paul Moens uit Eijsden kent een cheat met behulp van een hex-editor.
Om alle banen in spiegelbeeld en rally uitvoering te krijgen, plus de Warrior PTO e/2 en een extra baan moet je in de directory gamedata/config in de config.dat file met een hex-editor de laatste 00 van de laatste regel veranderen in 01.
Da's duidelijk hè?



SATURN

BATTLE ARENA TOSHINDEN REMIX

Okay, we geven het toe. Soms krijgen we weleens een tip in handen waarvan we naam en adres van de inzender kwijtraken. Zoals deze.
Spelen met Gaia en Sho (niet in de story mode): druk op de volgende knoppen tijdens het 'press start' scherm: OMHOOG, BENEDEN, X, B, A, Y, C, Z en START
Spelen met Cupido: laat Sho oplichten en druk op OMHOOG, A (of B).

SNES

SUPER MARIO RPG

Supertipjes van Robbie uit Koudekerke.
Vlaggen
Chreapers Flag: In Rosetown, achter de bloem
Dry Bones Flag: In Pipehouse, onder het bed
Boo's Flag: In Yoster Ilse, goalwoord
Password: het password voor 'the sunken ship' is PEARL
Liedjes in de Melody Bay: gebruik Frog Fucias suite nr. 18, Moleville Minersong, Star Fish Blues. Gevonden op de website van Nintendo, op het adres www.nintendo.com.: de **Reset code**: Houd L, R en START vast en je begint overnieuw zonder de SNES te resetten.



PC

LEGEND OF KYRANDIA I

Davy uit St. Michielsgestel dacht dat het volgende misschien wel interessant is om te weten. Wij dachten: welja, je weet maar nooit. Het is in ieder geval een interessante manier om een ijsbreker te maken.
Birthstones
Pak in het begin alle spullen in het huisje: de appel, de zaag, het papiertje en de Garnet. Ga dan naar de tempel en geef het papiertje aan het meisje. Ga nu een roos zoeken. Loop naar rechts, je komt tenslotte bij een vijver. Klik op de vijver en je krijgt een druppel. Loop naar rechts, wacht even en je krijgt een Peridot. Ga naar boven en loop vervolgens naar rechts. Pak een of twee rozen die naast het altaar staan. Ga dan terug naar de tempel en geef een roos.
Ga nu twee schermen terug. Je komt bij een verrotte boom, gebruik de druppel op de boom. Ga naar de tempel en geef de roos; die wordt zilver. Ga naar het altaar (loop het jongetje achterna dat achter een boom staat). Hij springt er plotseling in en er komt een roze balletje uit. Ga naar rechts en leg het roze balletje bij de andere twee en leg de zilveren roos op het altaar. Je krijgt nu een amulet.
Ga naar links en driemaal naar beneden. Pak de 'Sapphire' en ga de grot in. Praat met de man en geef hem de zaag. Loop eventjes een paar schermen heen en terug en loop nu over de brug in de grot. Ga naar het huisje en praat met de tovenaar. Hij heeft een quill nodig. Ga naar beneden en naar rechts en pak de Amethyst en de walnoot. Ga naar beneden en rechts; pak een of twee tulpen. Loop nu twee maal naar beneden en een maal naar rechts. Je kunt voor de gein nog even de grot in.
Loop dan twee maal naar links en een maal naar boven en dan twee maal naar links. Pak een noot en zoek er nog een. Ga dan naar het gat in de grond en gooi de noten erin. Er komt een bloem uit die je toverkracht geeft. Ga naar het vogeltje en klik op de toverkracht. Onderweg naar het vogeltje moet je de dingen die je mee kunt nemen, meenemen. Pak de quill en ga dan naar de tovenaar en geef de quill. Je krijgt een papiertje met een toverspreuk erop.
Nu moet je de birthstones zoeken. De Sunstone ligt bij de tulpen in het water. De Aquamarine en de Topaz vind je tijdens de speurtocht en voor de Ruby moet je naar de boom gaan waar de slang in zit. Klik daar het vijfhoekige ding aan. De eerste keer word je gebeten, druk dan op de toverkracht. Ga dan naar de tempel (bij de slangenboom) en leg de stenen op volgorde in de schaal en je krijgt de panfluit. De panfluit heb je nodig om het ijs in Malcolm's grot te breken.

SNES

BLACKHAWK

Renaldo en Arthur uit Dordrecht maken bij deze de volgende **levelcodes** aan de rest van de wereld bekend.
Level 1: FBWC
Level 2: QP7R
Level 3: WJTV
Level 4: RRYB
Level 5: ZS9P
Level 6: XJSN
Level 7: CGDM
Level 8: TJ1F
Level 9: GSGJ
Level 10: BMHS
Level 11: Y4DJ
Level 12: HCKD
Level 13: NRLF
Level 14: J6BZ
Level 15: MJXG
Level 16: K3CH

PC

HELLBENDER

Raise Hell, and more, met de volgende magische woorden van Bark uit Amsterdam. (Cheats intikken tijdens het spelen)
FRAMEIT: **laat de frame teller zien**
TOTLPOWR: **100% energie**
STEROID: **onverslaanbaar**
URDEAD#: **wapens 0 - 9**
URAGONR: **geheim wapen**
MAXMEUP: **romp van het schip 100%**
IMPUMPD: **alle wapens**
AUNTEM#: **planeetwarp 1 -8**
IMSTUCK: **missionskip**



SATURN

PANZER DRAGOON 2

Pleeg zelfmoord met Erik uit Zeyen (nee, niet echt doen gekkie, 't is maar een spelletje!). Druk tijdens het spelen op: A, B, C, L en R.

PLAYSTATION

TEKKEN 2

Vecht eens wat anders, dankzij Bjorn uit Woerden en Marvin uit Sittard.
Grote hoofden: druk voordat je een vechter kiest 'SELECT' in en houd die ingedrukt tot het gevecht begint. Herhaal je het bovenstaande dan zal zijn/haar hoofd nog groter worden.
Kazuya in 't paars: druk voor dat je Kazuya kiest, START in.
Gevecht in eerste persoon: druk voordat je een vechter kiest L1 + L2 in en houd die ingedrukt tot het gevecht begint. Deze code werkt alleen als je alleen speelt.
Roger en Alex: als je tijdens een gevecht met een heel klein stukje balk overwint dan hoor je 'GREAT'. Je vecht nu tegen Roger of Alex. Win je van hen dan kun je ze kiezen.

SNES

ESPN BASEBALL TONIGHT

Hit them hard, onder leiding van Bastiaan uit Hoevelaken. Enne, Bastiaan laat weten dat hij op zoek is naar codes voor Doom op de SNES! Welnu, beste Bastiaan, in nummer 6-1996 stonden er een paar. (Je hebt toch wel alle oude PU's bewaard?)
Passwords
QGBNMTDBGLKR
QGBNMTDBGMTC
QGBNCNGOGNKT
QGBNCNGOGPTF
QGBNCNGCJMTT

PC

SECRET MISSION

Marvin uit Leiden heeft een probleem. 'Ik zit in het huis van professor Ingleton en moet de landkaart uit zijn kluis halen. De professor zou dat voor mij doen, maar hij is neergeschoten.'
Geen zweet, Marvin. Een stethoscoop is het instrument dat je nodig hebt. Die haal je bij de dokter op de volgende manier. Doe de chloroform op de roos die je in het park kunt vinden. Geef de roos aan de secretaresse van de dokter. Nadat ze eraan geroken heeft, valt ze flauw. Waarschuw dan de dokter.
Zodra hij weg is pak je de stethoscoop van zijn bureau. En vergeet de blauwe inkt niet. Die blauwe inkt kun je later gebruiken om op een witte papegaaienveer te doen en zo een talisman te maken voor de bediende van professor Ingleton. Ga terug naar Ingleton's huis en gebruik de stethoscoop op het slot van de kluis. Je krijgt de volgende code: 2-8-2/ 8-7-1.



PLAYSTATION

FADE TO BLACK

Levelcodes en de groeten van Loek uit Breda. Groeten terug Loek, uit Amsterdam.
Level 1: ■, ●, ▲, X, ●, ■
Level 2: ▲, ●, X, ●, ■, X
Level 3: X, ●, X, ●, ▲, X
Level 4: X, ■, ▲, ●, ●, ▲
Level 5: ■, ■, ▲, X, X, ▲
Level 6: ▲, X, X, X, X, ●
Level 7: ●, ●, ▲, X, ▲, X
Level 8: ■, ■, X, ▲, ■, ■
Level 9: ▲, X, X, ▲, ●, X
Level 10: X, ▲, ■, ●, ▲, X
Level 11: ●, ■, X, X, ■, X
Level 12: ■, ▲, X, ■, ●, X
Level 13: X, X, ●, ▲, ●, ▲
Cheats
Vul eerst de volgende code in om de cheats te activeren: ■, ▲, ●, X, ●, ▲.
Er staat nu dat de code verkeerd is, maar daar moet je je niets van aantrekken. Verlaat het password scherm en ga meteen daarna weer terug naar het password scherm. Nu heb je de keuze uit verschillende codes:
Speel alle filmpjes: ■, X, ●, ▲, ●, X.
Oneindig schild: ■, ●, ●, ■, ▲, ●.
Onsterfelijk: ▲, X, ▲, ▲, ■, ●.
Level kiezen: ●, ●, ▲, X, ■, ■.



PC

AFTERLIFE

Van Laura uit Amsterdam.
Tik tijdens het spelen het volgende in: $@!
Dit geeft je **10 miljoen pennies**, maar let wel op. Je kunt het maar vijf keer uitvoeren want anders valt Death Star je hemel of hel aan.

GAME BOY

TURTLES 3

Eindelijk weer eens een Game Boy tip, van Peter uit Elst.
Eindbazen
Scratch: 1000002
Dirtbag: 1111112
Scale Tail: 1777772
Tirhaton: 1333332
Gevangenissen
Leonardo: 3100102
Raphael: 3311322
Donatello: 3733732
Level codes
5777772
4331322

PC

THE NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION

Met de vlam in de pijp en met Mark uit Amsterdam. Voordat je deze codes kunt gebruiken, moet je eerst de patchfile op het volgende internet adres downloaden:
http://members.aol.com/speed1racr/nfspatch.zip
Tik de codes in het scherm waar je je naam intikt.
EAC POWR: **Warrior car**
EAC RALY: **Verandert het wegdek van sommige tracks**
EAC WARP: **Een sneller en agressiever spel**
EAC 4X4R: **Verandert de zondagsrijders**



WALKTH...
Reside...

Over Resident Evil kwamen zo veel vragen binnen dat het ons het beste leek er maar weer eens een ouderwetse uitgebreide walkthrough in twee delen tegenaan te gooien. En wat ons het beste lijkt, dat doen wij gewoon.

ALGEMENE SPEELTIPS:

- Bespaar ammo door te wachten met schieten totdat een zombie op armlengte afstand is. Houd de shotgun naar boven gericht en schiet het hoofd er af.
- Schiet alleen als het nodig is; de meeste vijanden kunnen gemakkelijk worden ontweken en daarmee bespaar je munitie.
- Maak zoveel mogelijk tripjes heen en terug

LOCKPICK

Selecteer Jill als jouw personage. Het spel begint in de grote hal. Jij en Barry gaan de eetkamer binnen (linkerdeur). Loop naar de andere kant van de eetkamer en ga de deur uit, de gang in, terwijl Barry het bloed onderzoekt. Loop links de gang uit. Je ziet een zombie die bezig is Kenneth op te eten. Dood de zombie en pak de twee kogelclips van Kenneth. Ga terug naar de hal. Help Barry om Wesker te zoeken in de hal. Doe dit door achterlangs de trap te lopen (en terug). Barry spreekt je hierna aan en geeft je de lockpick. Ga dan naar boven en naar rechts. Er zijn twee deuren. Ga via de tweede deur de kamer in. Daar ligt het lijk van Forest. Pak de bazooka. Ga terug naar beneden, naar de hal. Pak het typelint van de typemachine. Ga nu de blauwe deur door aan de rechterkant van de hal en de blauwe kamer in. Neem vanuit de blauwe kamer de rechterdeur. Ren (langs de honden) tot je aan het eind van de hal bent en ga de deur door. Pak de kruiden die naast de deur liggen. Loop nu naar het einde van de gang totdat je de dubbele deuren tegenkomt. Ga de kamer (shotgunroom) binnen die aan de overkant van de dubbele deuren ligt. Pak een van de shotguns en ga naar buiten. Het dak stort in. Wacht tot Barry je komt redden. Ga nu door de dubbele deuren aan het einde van de gang. Loop rechtdoor en ga de kamer binnen waar een schilderij naast hangt en die een lange goudkleurige deurkruk heeft (painting room).



SCHAKELAARS

Achter de schilderijen vind je schakelaars. Doe die aan in deze volgorde: baby, peuter, jongetje, jonge man, man van middelbare leeftijd, oude man. Haal de schakelaar over van het laatste schilderij om de eerste medaillon te krijgen. Verlaat de kamer en ga door de blauwe deur aan de overkant van de hal. Deze leidt naar de trap met daarnaast een opslagruimte. Pak de kruiden op, en ga de opslagruimte binnen. Leg de volgende dingen in de opslagruimte neer: het mes, de medaillon, de Baretta, de kogels, het typelint en het witte chemische spul dat je op de vloer vindt. Ga terug naar de hal, dood de honden met de Bazooka. Barry geeft je een aantal 'acid rounds' voor de Bazooka. Ga vervolgens de trap op en neem de linker deur om naar de eetkamer te gaan. Duw het beeld dat aan de linker kant van de kamer staat over de rand.

OPSLAGRUIMTE

Verlaat de kamer en ga terug naar beneden naar de hal. Ga naar de eetkamer op deze verdieping en pak de blauwe edelsteen die tussen de scherven van het beeld ligt het houten embleem dat boven de haard hangt. Verlaat de kamer via de deur naast de haard om naar de plek te gaan waar de zombie zich tegoed deed aan Kenneth. Loop naar rechts en ga naar de pianokamer via de rode deur met het lange handvat. Verschuif de kast en pak de bladmuziek. Ga voor de piano staan en gebruik de bladmuziek op de piano. Ga de geheime kamer binnen en verwissel het gouden embleem voor het houten embleem. Ga terug naar de eetkamer en hang het gouden embleem





ROUGH ... nt Evil DEEL 1

naar de opslagplaats en neem zoveel mogelijk kruiden mee als je kunt.

- Als je het spel binnen drie uur uitspeelt, krijg je een rocket launcher en oneindig veel munitie.
- Elke keer als je de optie hebt om een sleutel weg te gooien, doe dat dan ook.

boven de haard. Pak de oranje gekleurde sleutel vanachter de klok. Ga terug naar de hal. Ga de trap op en dan links. Ga naar de eetkamer op deze verdieping en ga door de deur. Loop rechtuit, en dood de zombies die zich hier ophouden. Ga de trap af en ga naar de opslagruimte onder de trap. Gebruik het typelint op het bed om het spel te saven. Leg de oranje sleutel, de 'acid rounds' en het typelint bij de andere spullen. Pak de blauwe steen, het chemische spul, het geweer, de bazooka en de kruiden.

TWEEDE MEDAILLON

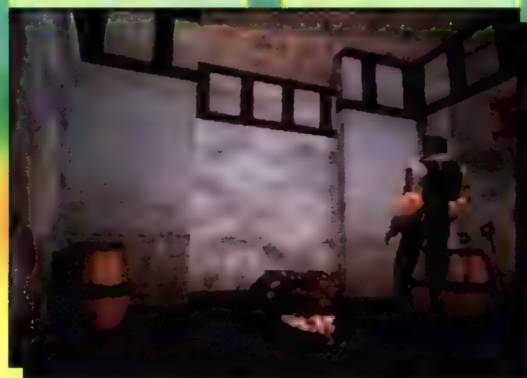
Ga de opslagruimte uit en loop naar het einde van de gang langs de zombies. Neem de deur aan het eind, naar een gedeelte van het huis met groene muren. Loop rechtdoor naar de kas. Gebruik het chemische spul op de machine om de planten te vergiftigen. Pak de sleutel en zoveel mogelijk kruiden als je kunt meenemen (vermeng de kruiden bij ruimtegebrek). Ga de kamer uit en ga aan het einde van de groene gang de middelste kamer binnen (met het tijgerbeeld). Gebruik de blauwe steen op dit beeld om de volgende medaillon te krijgen. Ga de kamer uit en ga de volgende kamer binnen; dit is de kamer van de conciërge. Dood de zombie in de kast en pak de kogels. Verlaat deze kant van het huis en ga terug naar de opslagplaats. Save het spel door het typelint op de kist te gebruiken. Leg alles weg en neem het volgende mee: het geweer, bazooka munitie, kruiden en de zilveren sleutel. Houd echter een plek vrij in de inventory.

DERDE EN VIERDE MEDAILLON

Ga de trap boven de opslagruimte op en ga naar de hal op de eerste verdieping. Ga de eerste kamer rechts binnen. Loop door de hal en ga door de blauwgroene dubbele deuren met de gouden handvatten. In deze kamer vind je wat gewapende kleding. Duw de beelden over de afvoerpijpen en druk op de knop. Pak de derde medaillon. Ga de kamer uit en terug naar de vorige kamer waar je een teamlid aantreft dat door een slang is gebeten. Ga terug naar de opslagruimte en pak het serum van de plank. Leg nog wel even de medaillon en de zilveren sleutel weg. Neem de oranje sleutel en wapens en munitie mee. Ga terug naar de gebeten man, dood de slang en pak de laatste medaillon uit het hol waar de stervende slang in gaat. Pak ook nog de kogels uit een van de tonnen. Verlaat de kamer en je wordt wakker in de opslagruimte, als je geen slangebeet hebt opgelopen tenminste. Zo niet ga dan terug naar de opslagruimte en save het spel.

NAAR BUITEN

Neem de vier medaillons, de wapens en de kruiden mee in de inventory, maar laat een plek in de inventory open. Ga vanuit de hal de kamer met de dubbele blauwe deuren binnen. Verschuif de kast en ga de linker gang in (waar de zombie ligt). Pak het typelint van de plank.
Verlaat het blauwe gedeelte van het huis en ga door de deur rechts. Loop rechtdoor naar de deur aan de andere kant en ga daar binnen. Loop dan weer rechtdoor naar de dubbele deuren aan het einde van de gang en ga naar binnen. Loop weer rechtdoor en ga de gouden deur binnen (tegenover de kamer met schilderijen). Je bent nu in een gang die naar buiten leidt. Loop naar het einde van de gang en leg de medaillons in de ruimte naast de deur. Ga door de deur en duw de trap naar het midden van de kast die tegen de muur staat. Pak de gebroken plank. Ga naar buiten en verzamel zoveel mogelijk kruiden.
Ren langs de honden en door de poort naar het overstroomde gedeelte. Gebruik de plank om de waterstand te verlagen. Ga de brug over en neem de lift naar beneden. Ren langs de honden naar de poort en ga naar binnen. Ren dan langs de honden naar het slaapgedeelte en ga naar binnen. Duw het beeld over het gat in de vloer verderop in de hal. Ga nu naar de opslagplaats in dit gedeelte, de eerste deur rechts nadat je binnenkwam. Save het spel, laat daarna het lint en de tang daar achter. Neem de wapens en de munitie van de plank. Ga slaapzaal 1 binnen; tegenover de opslagruimte. Ga de badkamer in en laat de badkuip leeglopen, pak de sleutel van kamer C. Pak ook het rode boek van het bed en de kogels van de tafel. Verlaat de kamer en ga door de deur voor het hol dat je met het beeld hebt afgedekt.



In het volgende nummer van Power Unlimited het tweede en laatste deel van de walkthrough van Resident Evil!

powersales

Iets te verkopen? Al lang op zoek naar een bepaald spel? Of wil je spelletjes waar je zo langzamerhand echt op uitgekeken bent ruilen voor verse? Dan kun je met je aanbieding of oproep terecht in de rubriek POWER SALES. Die service is voor onze lezers GRATIS, voor niks dus.
Er zijn eigenlijk maar twee regels, maar daar houden we dan ook strak de hand aan:
1. Commerciële advertenties zijn NIET gratis. Als je een handeltje wil opzetten, moet je ook bereid zijn om te investeren. Neem dan contact op met onze advertentie-afdeling voor de geldende tarieven.
2. Illegale advertenties worden geweigerd. '200 pc-spellen zonder handleiding aangeboden', dat vertrouwen we niet. Bovendien is dat strafbaar.
Voorlopig geven we nog geen maximum-lengte op, maar houd het een beetje kort: ga geen ellenlange titel-lijsten opgeven, onze ruimte is beperkt. De redaktie behoudt zich overigens het recht voor bepaalde advertenties te weigeren uit ruimtegebrek, uit twijfel over de inhoud of om andere reden, zonder opgave van die reden.

STUUR JE POWER SALES ADVERTENTIE NAAR POWER UNLIMITED (powersales) POSTBUS 9805, 1006 AM AMSTERDAM

schrijf duidelijk!

COMMERCIËLE POWER SALES ADVERTENTIES
De gratis rubrieksadvertenties voor lezers van Power Unlimited zullen gespeld worden. Een commerciële advertentie, geplaatst in deze omgeving, mag zich dus ook in bijzondere aandacht verheugen. Interesse? Neem contact op met VNU Business Publications, Rocky Wilson of Karin Ernsting 020 - 4875450; fax 020 - 4875708 voor de speciale voorwaarden, tarieven en formaten.

S E G A

Te koop: MegaDrive + joypad + 6 spellen voor ƒ225,-. Ook Game Gear spellen (ƒ20,- per st.); Sonic 1+2, Donald, Mickey, Indiana Jones, Space Harrier, Columns, Shinobi, Aerial Assault, 4 in 1, Ninja Gaiden. Tel.020-6946877, Jean-Yves (Amsterdam).

Te ruil voor MegaDrive: mijn Mighty Max of Crash Dummies of Batman tegen jouw Earthworm Jim of een ander gaaf spel. Vraag naar Dennis Tel.013-5703249.

Te koop/Te ruil voor Saturn: FIFA Soccer'96 ƒ95,-, Daytona USA ƒ55,-, Sega Rally ƒ105,-. Tel.055-5063706 Beekbergen, Arend.

Te koop voor de MegaDrive: Alladin ƒ40,-, Asterix ƒ25,-, MegaDrive 2 ƒ75,-. Te koop voor 32X: Virtua Fighter ƒ100,-, Metal Head ƒ60,-, Knuckles Chaotix ƒ60,-, Virtua Racing ƒ65,-, Moto Cross ƒ50,-, 32X ƒ100,-. Te koop voor Mega CD: Earthworm Jim S.E. ƒ70,-, Brutal ƒ40,-, Tomcat Ally ƒ50,-, Thunderhawk ƒ55,-, Cobra Command + Sol-Feace ƒ35,-, Road Avenger ƒ30,-, Mega CD 2 ƒ100,-. Geen vervoer. Spellen per post mogelijk. Tel.0594-516576 Laurens Leek/Groningen.

Te koop voor MegaDrive: NBA live en Fifa Soccer samen ƒ75,-. Bellen na 18.00 uur Tel.0570-564113.

Te koop: Saturn + Sega Rally + Virtua Fighter + Virtua Cop met gun + Street Fighter The Movie + Myst + Thunderhawk 2 + 2 bedieningen + scart en R.F. kabel + converter voor maar ƒ999,-, winkelwaarde nieuw zo'n ƒ1600,-. Ik verkoop niets apart! Tel.0297-288107, ik woon nabij Amsterdam en ik heb geen vervoer.

Te koop: MegaDrive + 2 joypads + Gamegenie ƒ50,- en te koop MegaDrive spellen; FIFA '96, NHL '96, Premier Manager en Comix Zone ƒ70,- per stuk. Super Monaco GP voor ƒ35,-. Alles in één koop voor ƒ350,-. Alles in perfecte staat met doosjes, boekjes, enz. Bel Jeffrey op 020-6981355, Diemen.

Te koop voor MegaDrive: het mooie platformspel Pitfall, voor ƒ50,-. Ook te ruil tegen: Sub Terrania, Boogerman, Stargate, SimCity of Ecco 2. Andere gelijkwaardige spellen zijn ook welkom. Tevens voor Mastersystem: Ghouls n' Ghosts, Wonderboy, James Pond II en Miracle Warriors voor ƒ20,- per spel. Tel. 0294-285184, Abcoude.

Te koop: MegaDrive II + 1 controller + alle kabels + handleiding + 6 spellen (Sonic 2, Sonic 3, Sonic and Knuckles, Kick Off 3, Indiana Jones, Toejam and Earl) voor ƒ275,- (voor snelle bellers gratis Megamouse). Tel.0517-396098 (liefst omg. Leeuwarden) Gerrit-Jan.

Te koop: MegaDrive + gun, 3 joypads en 20 spellen (o.a. 4 top-spellen). Tel.0527-699056.

Te koop: MegaDrive + twee 3-knops en twee 6-knops joypads + 7 spellen (o.a. MK 3 en Virtua Racing) + Menacer met 6 in 1 spel + voetpedalen en game genie + 4 codeboekjes, vaste prijs ƒ300,-. Tel.020-4965016, David Noord-Holland (na 16.00 uur).

Te koop: ik heb een MegaDrive over met een Menacer + 3 joypads (1x 6-knops (Fighter II)) + Joystick en 8 spellen waarvan 6 op 1 catridge (menacer), Eternal Champions, en Sonic samen voor maar ƒ200,-. Alles ook los te koop. Tel.0548-681232 Renso (Hellendoorn).

Te koop/Te ruil: MegaDrive + 2 controlpads en 14 spellen zoals; Fifa Soccer, Batman, Incredible Hulk, Terminator 2, Judgement Day, Stargate, NBA Jam, Theme Park, Robocop 3, James Pond 2, Spiderman, NBA All Stars Challenge, Super Thunderblade, Sonic 1, Turrican. Of ruilen tegen een PlayStation of Saturn met geen, of 1, of meerdere spellen. Prijs ƒ350,-. Tel.0223-627809. Vraag naar Tom.

Te koop: Game Gear + 4 spellen (Sonic, NBA Jam, Donald Duck, Tazmania) + Adapter. Alles compleet verpakt met boekjes. Nu geen ƒ190,- maar ƒ170,-. Tel.0118-639896 Middelburg, Zeeland. Geen postversturingen.

Te koop: MegaDrive II + 3 joypads (1 3-button en 2 6-button) + 6 spellen (MK 3, Lion King, Acme-Allstars, Earthworm Jim, The Story of Thor en World of Illusion). Prijs ca. ƒ425,-. Tel.0180-321156. Vraag naar Sander of Christiaan (Nieuwerkerk a/d IJssel).

Te koop voor Saturn: Daytona USA ƒ65,-, Virtua Fighter Remix ƒ65,- en Shinobi X voor ƒ50,- of alle drie in 1 koop ƒ150,- of ruilen voor Bug! Bellen na 20.00 uur. Erik tel.0592-291201.

Te koop: MegaDrive met 5 spellen; Fifa '95, MK 3, Last Battle, Sonic Spinball en Sonic, 2 gewone pads + 16-button. Spellen ook apart voor ƒ50,- of ƒ90,- voor 2. Tel.(België)(0032)15/25 1979 of vanuit België: 015/25 1979.

Te ruil/Te koop voor MegaDrive: Fifa '96 tegen; MK 1 en/of 2 eventueel met bijbetaling. Earthworm Jim 2 tegen; Vectorman of Maui Mallard. Tel.0594-613498. Bel na 6 uur en niet in het weekend.

Te koop: MegaDrive met converter voor 8-bit, met 12 16-bit spellen en 2 8-bit spellen (Fifa '95, Theme Park, NHL '95, enz) met twee controllers en een voetpedaal. Tel.0513-620003 alles in 1 koop ƒ699,- Chris.

Te ruil: Jouw NBA Live '96, tegen mijn Street Fighter SCE, Micromachines '96, Megagames 1 (3 in 1) of Sega Manager + TM2 Arcade Game en 6 in 1 spelcassette. Bel Oscar Tel.0118-636795(graag in Zeeland).

Te koop: Mastersystem II + toebehoren met 2 controlpads en 4 spellen: Alex Kidd, James Pond 2, Super Monaco G.P., World Cup Italia'90. Alles in één koop ƒ125,-, bel binnen 10 dagen voor een verkoopprijs van ƒ100,-. Tel.050-5414050 Ronald.

Te koop: Saturn + backup memory + 4 joypads (o.a. 2 virtua sticks) + 11 spellen (o.a. Sega Rally, Virtua Cop + Gun, Virtua Fighter 2, Panzer Dragoon, Bug, Shinobi X, Daytona USA, Baseball, etc) alles compleet in doos met boekjes. Prijs ƒ800,-. Tel.038-3764894 (Wezep).

Te koop: MegaDrive + 6 spellen (Pete Sampras Tennis, FIFA '95, FIFA '96, PGA Tourgolf, NBA Jam en Worldcup USA) + 4 joypads (2 6-button joypads) + 4 wayplay (aansluiting voor 4 joypads). Alles helemaal compleet met originele doosjes + boekjes. Prijs ƒ375,-

Eveneens te koop: Mega-CD Spellen (PAL); Night Trap (2 discs) ƒ40,-, Sol-Feace/Cobra Command ƒ30,-, Road Avenger ƒ20,-, Final Eight ƒ30,-, Sega Classics (5 in 1) ƒ25,-, FIFA S.C.E. ƒ35,-. Amerikaanse Mega-CD spellen (converter nodig); Wonderdog ƒ30,-, Sherlock Holmes II (2 discs) ƒ30,-, Batman Returns ƒ35,-, Double Switch ƒ35,-, Rage in the Cage ƒ30,-, Converter ƒ40,-. Mega-CD met klein defect ƒ60,-.
Alle spellen + converter samen ƒ350,- + gratis Mega-CD. Tel.076-5610159, Loek. Voor snelle bellers een gratis demo CD erbij.

Te ruil: Virtua Fighter 2 tegen een ander Saturn spel. Bart tel.040-2814127.

Te ruil voor MegaDrive: MK 3, Super Street Fighter 2, Power Rangers, Rock en Roll Racing, Sonic Spinball, Lion King, of Tiny Toons Acme All Stars deze spellen z.g.a.n. wil ik ruilen voor jouw Theme Park, Earthworm Jim 2 of Toy Story, Tiny Toons Acme All Stars en Sonic Spinball samen wil ik ook wel ruilen voor één van deze drie. MK 3 wil ik alleen ruilen voor Theme Park. Tel.0118-469605, vraag naar Richard.

Te koop/Te ruil voor MegaDrive: Last Battle en Altered Beast ƒ45,- p.s. Of ruilen tegen Streets of Rage 1 of 2, MK 2 of Dune 1 of 2. John uit Valkenburg (z-h) Tel.071-4076869.

Te koop: MegaDrive met 5 spellen (J.Bond, MK 2, Power Monger, Soleil, Theme Park) Prijs ƒ299,- snelle bellers ƒ20,- korting. Tel.0183-627938 Gorinchem.

Te koop: Saturn + 2 joypads en de spellen Sega Rally en Virtua Fighter 2, gekocht op 23 juli 1996 dus nog 10 maanden garantie, in 1 koop ƒ550,-. Ik doe niks per post en ik heb geen vervoer. Tel.070-3584305 vraag naar Wim.

Te koop: MegaDrive + Mega CD en 2 Mega-CD spellen + 24 spellen + action replay + 4 Joysticks waaronder 1 six button pad en een Arcade Power Stick 2 + een four way play adapter + een program pad. Totale winkelwaarde ƒ2908,90. Mijn verkoopprijs ƒ1250,-. Alles in één koop. Tel.0181-620365 vraag naar Danny.

Te koop voor Saturn: Bug ƒ75,-, Virtua Fighter 2 ƒ90,-, beide compleet in i.z.g.st. samen ƒ150,- Marc Tel.024-3563632.

Te koop: MegaDrive + 6 spellen o.a. Sonic 2, Fifa '96, NBA Jam TE. Prijs n.o.t.k. of ruilen voor een PlayStation met min. 1 spel. Michel de Ruiter Tel.078-6125761 (na 18.00 of in het weekend).

Te koop voor Game Gear: Jungle Book ƒ30,-, Sonic 2 ƒ25,-, Sonic Chaos ƒ25,-, Wonderboy ƒ25,-. Of alles in één koop voor ƒ90,-. Alles met doosje (behalve Sonic 2) & handleiding. Tel.0348-419102, Gunar.

Te koop: Saturn + 2 originele controllers, RF en Scart kabel, 2 spellen (Sega Rally en Fifa Soccer'96). Ongeveer 1 maand oud, prijs ƒ775,-. Of ruilen tegen een PlayStation met 2 controllers en 2 spellen. Tel.026-3342715, Doorwerth, Michiel.

Te koop: MegaDrive + Mega CD II + 32X met 2 joypads. Met 14 spelletjes o.a. Doom, MK 1+2, NBA Jam TE, Sonic e.a. voor ƒ599,-. Tel.0164-614649.

Te koop: Multi Mega CD (Mega-CD, MegaDrive, CD-speler en discman) + 15 spellen voor Mega CD (o.a. Mystery Mansion, Ground Zero Texas en Nighttrap). Ook twee spellen voor MegaDrive console (The Copattack + Sonic 2). Alles in zeer goede staat + alle handleidingen. Eénmalige aanbieding ƒ450,-! Tel.0515-420843.

Te koop: MegaDrive spelschakelaar, aan te sluiten op Mega CD poort, voor het spelen van spelletjes zonder ze te verwisselen. Prijs ƒ50,- Tel.0320-227616 na 18.00 uur Matthijs.

Te koop voor MegaDrive: Rocket Knight Adventures ƒ55,-, TZ Arcade Game ƒ35,-, Asterix and the Great Rescue ƒ55,-, Zero Wing ƒ50,-, Kick Off 3 European Challange ƒ45,-, alle spellen zijn nog in goede staat. Tel.0548-514259 Gert-Jan Meyerint Rijssen(OV).

Te koop: Saturn + 2 gamepads en rfu-adapter, 9 spellen o.a. Sega Rally, Virtua Cop + gun, Street Fighter Alpha. Prijs ƒ700,-. Tel.0118-479510.



Te koop: Game Gear + draagzak + adapter + 6 spelletjes (Shinobi 1, 4 in 1, Fatal Fury Special, Micro Machines 2, Sonic Drift Racing, Donald Duck) voor ƒ300,-(6000 bfr.) alles in perfecte staat met doosjes en handleidingen. Tel.(0032)052/446134 (België).

Te koop: Game Gear met 8 spellen en vele extra's. Vraagprijs ƒ250,-. Tel.046-4855666.

Te koop: MegaDrive (compleet met kabels en handleiding) + joypad met turboknoppen en slow motion + de spellen: The Story of Thor, Streets of Rage, NBA Jam T.E., Sonic, Eternal Champions, B.O.B., Another World (alles met doosje en handleiding) + een hoop computermagazines waaronder: Power Unlimited, Sega Power, Game Players etc. Alles in zeer goede staat. Over de prijs kan gepraat worden. Tel.014-699489 Bert, België. Eigen vervoer.

Te koop: MegaDrive met 4 spellen (Comix Zone, Flashback, Terminator 2, Sonic 1) + Menacer inclusief 6 spellen. Prijs ƒ150,-. Tel.026-3335859 Doorwerth, Matthijs.

Te koop: Saturn met extra joypad, extra geheugen + SimCity 2000, FIFA'96 en Daytona USA. Prijs ƒ650,- alles met doos z.g.a.n. Tel.033-2457040.

NINTENDO

Te koop: DKC 2 los ƒ90,-, Battletoads in Battlemaniacs, Super Marioworld 1 en Pilotwings Flightclub (weinig gebruikt) samen nieuwwaarde ƒ200,-, mijn prijs ƒ100,-. Tel.015-3692693 liefst bellen tussen 18.00 en 21.00 uur, vraag naar Joël in Pijnacker.

Gevraagd: Ik zoek Knight Rider voor de NES. Ik wil het spel graag kopen voor een redelijke prijs. Serreno de Miranda Tel.030-6052184 na 20.00 uur.

Te koop: SNES + 2 controllers + 4 spellen (Tiny Toons, Mario Allstars, MK 2, Super Putty) Prijs ƒ200,-. Tel.023-5385496, Ernst.

Te koop gevraagd voor de SNES: Power Rangers of Power Rangers the Movie. Tel.024-3775044 Sjonnie (Nijmegen).

Te koop aangeboden: SNES met 2 joypads, converter, 9 mooie spellen: NBA Jam, Art of Fighting, Street Racer, etc. Vraagprijs ƒ700,-. Tel.010-4763037.

Te koop voor SNES: NBA All Star Challenge, Street Fighter 2, Wrestle Mania, MK 1, Another World, Super Gouls 'n Ghosts per stuk ƒ30,-, alles voor ƒ100,- of ruilen tegen SMW 2, Secret of Evermore. 2 van mij voor 1 van jou. Tel.0346-565550, Robbie.

Te koop: SNES + 1 controlpad + 4 spellen (o.a. Super Street Fighter II, Super Mario All Stars, F-Zero, Star Wars) + SNES Scope + 6 spellen + opbergkoffer voor ƒ250,-. Tel.023-5848357 (na 19.00 uur).

Te koop: DKC 2 voor SNES. Prijs ƒ149,-. Tel.024-6411152 Wijchen. Bellen na 20.00 vragen naar Marck. Ik heb geen vervoer.

powersales

Te koop: Game Boy (zwart) 1 1/2 jaar oud, Battletoads, Game Boy spel, Asterix & Obelix (super) Game Boy spel, Game Genie + codes '92 en '94. Tel.0511-543239.

Te koop: spel voor de SNES Turn and Burn no fly zone, het is een vliegspel voor ƒ39,95. Te koop: Stuur Joystick voor de SNES ƒ19,95. Samen voor ƒ55,-. Tel.023-5280861 Wout. Geen vervoer.

Te koop: SNES in perfecte staat (incl. AC adapter, scartkabel, RF schakelaar, 2 controllers). Met orig. boekjes en doosjes en 10 spellen (o.a. MK 2, Killer Inst., MMX, Starwing, Batman Returns, SF2 en de Super Game Boy). Samen voor 13.000 BEF. Spellen ook afzonderlijk te koop. Tel.056/51/45/68 (België) na 18 uur.

Te koop gevraagd voor SNES: Final Fantasy 1 en als ze bestaan Final Fantasy 4 en 5. Tel.0481-481518.

Te koop gevraagd voor de SNES (niet te duur): DKC 2, Secret of Mana, Prince of Persia, S.M.W. 2 + opbergkoffer/cassettes en (Nintendo)computerbladen vanaf ± 1992. Tel.0181-620646 Spijkenisse.

Aangeboden/Ruilen voor de SNES: Crash Dummies + Turtles in Time, allebei met handleiding. Tel.0181-620646 Spijkenisse.

Aangeboden voor de Game Boy/event. ruilen voor SNES spellen: Mystic Quest, Kid Icarus, Sword of Hope incl. handleiding en The Battle of Olympus zonder handleiding. M.J. van Bodegom-Visser Spijkenisse Tel.0181-620646.

Te koop/Te ruil voor SNES: MK 1 ƒ40,-, Starwing ƒ45,- of ruilen tegen Mariokart. Alejandro Els Tel.055-5424547 Apeldoorn.

Te koop: NES met 2 controllers, een zapper en 7 spellen: Turbo Racing, Formule 1 Sensation, Topgun 2, Bartman, Exitebike, Mario Bros 1, Duckhunt voor ƒ150,-. Michel Kapelle Tel.0118-465360.

Te koop: SNES met 1 joypad, action replay, converter, superscope en 32 spellen. O.a. MK 3, Yoshi's Island, DKC en Punch Out. Ales in zeer goede conditie met doosje en handleiding. Vraagprijs ƒ1100,- Tel.0597-421847.

Te koop: SNES (16-bit) met 6 spellen. Tel.0513-620003. Prijs ƒ299,- Chris.

Te koop: SNES + 12 spellen (o.a. Killer Instinct, MK 3 en Secret of Mana) en 3 joypads. Prijs ƒ700,-. Tel.074-2668146.

Te koop: SNES + Super Mario All Stars set ƒ160,-, The Blues Brothers ƒ25,-, MK I ƒ25,-, MK 3 ƒ89,- Alles in 1 koop!! ƒ275,-. Tel.0165-503403 (vraag naar Ralf).

Te koop voor Game Boy: Micro Machines ƒ35,-, Blades of Steel ƒ20,-, Jimmy Conners Tennis ƒ50,-, Dr. Franken ƒ40,-, Hook ƒ15,-, Crash Dummies ƒ20,-, Rampart ƒ10,-. Fortified Zone, R-Type, Nemesis, Xenon 2, Prince Valiant allemaal ƒ15,- per stuk. Roy van Stiphout Tel.0495-593095, vervoer niet mogelijk.

Te koop: SNES met 8 spellen (Zelda, Rock en Roll Racing, Super Ghouls 'n Ghosts, DKC, Super Mario World, Super Mario Allstars, Captain America en NBA Jam) + 1 joypad + 1 Arcade Joystick + alle kabels en benodigdheden + opbergkoffer voor de spellen. Alles in doos en in goede staat. Samen voor ƒ650,-. Tel.0582672226.

Te koop: SNES met 2 controllers en 6 spellen (MK 2, Starwing, Lion King, Pinball, Sim City en F-zero) + een converter voor Amerikaanse spellen en een scope + 6 in 1. Prijs ƒ400,-. Tevens te koop: Super Game Boy voor ƒ35,- of alles in één koop voor ƒ410,-. Tel.0165-384249 St.Willebrord (Tommie).

Te koop gevraagd: Super Game Boy voor een redelijke prijs, tevens te koop voor SNES: Tiny Toon Adventures (Busts Loose) ƒ35,- + verzendkosten.Tel.0229-262853.

Te ruil: Jouw Doom op de SNES tegen mijn Mario Allstars of Space Ace, of tegen 2 à 3 Game Boy spellen. Ruime keuze: platform, puzzel, RPG, actie, vechten. Bijvoorbeeld: Zelda, Mario, MK of Double Dragon 1, 2, 3. Ook diverse attributen voor Game Boy. Tel.071-5618775 (René).

Te koop voor SNES: Final Fantasy 3 USA-versie ƒ119,-, Secret of Mana ƒ79,-, Secret of Mana 2 Jap.-versie ƒ189,- alle drie in 1 keer ƒ350,-. Tel. na 18.00 uur Tel.0315-325913, vraag naar Martijn.

Te koop/Te ruil voor SNES: Doom met doosje, Flashback, MK 1 en 2 en Populous Amerikaans, deze spellen zijn zonder doosje. Ruilen tegen Super Street Fighter 2 of ƒ150,- alles in één koop. Tel.073-6427359 Den Bosch, geen vervoer, vragen naar Omar, na 19.00 uur.

Te koop: SNES + 5 spellen (MK 2, Mario Paint, Street Fighter 2, Fifa Int. Soccer, Battletoads in Battlemaniacs). Met doosjes en boekjes + codes etc. + 14 PU's. z.g.o.h. ƒ250,- (geen vervoer). Tel.0561-441305 Dennis, Blesdijke.

Te koop voor SNES: Digger T. Rock voor ƒ50,- (nooit gebruikt). Faruk Ates Tel.071-5802211.

Te ruil voor SNES: Mijn Tazmania en Art of Fighting met doos zonder handleiding tegen jouw Megaman X2 of Wolverine Addemantium Rage, liefst Megaman X2. Tel.0541-353622 Floris Kienhuis (ik heb geen vervoer).

Gezocht: Wie heeft SNES spellen te koop of te ruil!! Liefst géén sportspellen. Ik zoek nog Breath of Fire, Chrono Trigger, Smurfen, Pac in Time, Secret of Evermore, Stargate, Toy Story en andere leuke spellen. Tel.0527-617818.

Te ruil voor SNES: mijn Mario World 2, Aladdin, Mario Kart, All Stars voor jouw Mario RPG, DKC 3, Lufia, Secret of Mana 1 of 2, F1 Pole Position, of ander leuk spel in overleg.Tel.020-6177118 Joe of Bas.

NOG GEEN ABONNEMENT OP POWER UNLIMITED?

da's pet man!

CHECK THIS, ALS JE NU ABONNEE WORDT VAN DE PU SCOOR JE DEZE KOELE CAP VOOR NOPPES! JE BETAALT VOOR ZES NUMMERS F 35,70.



Te koop: SNES met 4 games (Street Racer, Zelda, Street Fighter 2 en Clayfighter), Scart- en kabelaansluiting, 2 joypads en 7 PU's. Nog geheel in goede staat. Voor ƒ230,- (winkelwaarde ±ƒ600,-). Vraag naar Jan-Hein Backus. Tel.024-3222762. Nijmegen.

Te koop: SNES + 2 controllers + aansluitmateriaal + 3 spellen (Street Fighter, Killer Instinct, Super Mario World) + super scope met spel (6 in 1) ƒ375,-. Te koop: Game Boy + 6 spellen (Ducktales, Tazmania, Metroid, Supermarioland 2, Warioland, Roger Rabbit) + adapter + vergrootglas + beschermhoesje ƒ225,-. Nu SNES + Game Boy ƒ525,- + gratis Game Boy + adapter!!! Reageer snel! Tel.0183-621081, Jeffrey (Gorinchem).

Te koop/Te ruil gevraagd: Zelda, SMW 1, Eric Cantona Soccer of International Superstar Soccer (De Luxe) voor de SNES. Peter of Bart Sinnige Tel.076-5877139 Teteringen (vlakbij Breda) (geen vervoer).

Te koop/Te ruil voor SNES: Starwing, Eek the Cat, Tom and Jerry (zonder boekje), Super Turrican, Scope 6, Plok, Home Alone, Super Ghouls 'n Ghosts. Als je 1 biedt voor 2 van mijn spellen valt er wel over te praten. André de Jong Tel.038-3314785 Kampen.

Te ruil voor SNES: Mijn Final Fantasy 3 (USA), Soulblazer (USA), Young Merlin, Kirby's Dreamcourse, Clayfighter 2, Pacman 2 of Game Boy + SML 1 + Asterix tegen jouw The Mask of Power Rangers the Movie. Tel.0348-402266 omg. Woerden.

Te koop voor SNES: Duel Turbo Wireless Remote Systeem (2 draadloze joypads + ontvanger) van Akklaim. Prijs ƒ100,-. Tel.038-4651163, Zwolle (geen vervoer).

Te koop: SNES + 2 controllers en negen spellen (James Bond jr., Fifa'96, Kick Off 3, Mario Kart, Doom, Mario is Missing, DKC, Alladin, Street Fighter en een SNES-programmable (paneel met extra veel knoppen) vraagprijs ƒ550,-. Ook te koop NES, 2 controllers, geweer, 2 spellen (Zelda, California Dreams) Game Genie en extra spellenboek ƒ120,- met elkaar ƒ630,-. Tel.0512-342495 of schrijf J. Nicolai, Arendswijk 30, 9221 TT Rottevalle.

Te koop: SNES + twee controllers ƒ125,- + de spellen Kick Off 1 ƒ25,-, Lamborghini an American Challenge ƒ40,-, NHLPA ijshockey'93 ƒ40,-, Street Fighter 2 ƒ40,-, F1 Pole Position ƒ40,-, Fifa Soccer'95 ƒ40,-, Kick Off 3 ƒ40,-, NBA Jam TE ƒ50,-, Sim City ƒ40,-, Super Battletank ƒ40,-. Tel.0524-542022.

Te koop voor SNES: Super Mario All Stars ƒ50,-, Alladin ƒ50,-, Parodius ƒ50,-, Jurassic Park ƒ75,-, Adventure Island ƒ50,-, Street Fighter 2 ƒ50,-, Street Fighter 2 Turbo ƒ75,-, TMHT TF ƒ75,-, Roadrunner ƒ50,-. Alles in een koop ƒ225,-! Tel.089-757994 (België) in het weekend, vervoer is mogelijk als je niet te ver woont.

Te ruil voor SNES: mijn Bulls/vs Blazers of Ultra Men of Busts Loose tegen jouw Secret of Mana 2. Tel.03069-18563.

Te koop: SNES + 2 controlpads en 7 spellen: SimCity, Pole Position 2, de Smurfen, Super Marioworld, Troy Aikman NFL Football, Sensible Soccer en Fun 'n Games, alles in één koop voor ƒ399,-. Tel.024-3976240.

Te koop: SNES (1 jaar oud) met 2 joysticks en 6 spellen o.a. DKC 2, Super Street Fighter 2 en Street Fighter Turbo. Prijs ƒ650,-. Tel.023-5352463.

Te koop: SNES + 2 controllers + converter voor Amerikaanse en Japanse spellen + Super Game Boy + 10 Europeese spellen o.a. (Mickey Mania, Secret of Mana, Addams Family Values, Zelda 4, Starwing, MK, DKC, Lord of the Rings en Earthworm Jim 1 en 2 + 3 Amerikaanse spellen waaronder (Robocop 3, Phalanx, Cool World). Alles in zeer goede staat. Alles in één koop voor ƒ750,-. Als je binnen een week reageert, krijg je er voor de Super Game Boy nog een 10 in 1 spel gratis bij. Tel.0524-552771, omgeving Emmen, vraag naar Wouter.(Als je verder weg woont dan moet je het zelf komen ophalen).

Te koop: Doorzichtige Game Boy met DKL en K.I. winkelwaarde ƒ297,85. Nu voor ƒ200,- wie snel reageert, krijgt Zelda er gratis bij! Tel.0546-672939 (Zorg zelf voor vervoer) Adnan.

Te koop/Te ruil voor SNES: Mystical Ninja 2 ƒ60,-(Jap), Super Street Fighter 2 ƒ60,-(Jap), Dragon Ball Z 2 ƒ60,-(Jap), Super Bomberman 2 ƒ60,-(Jap), Kuifje in Tibet ƒ75,-, Super Double Dragon ƒ40,-, Super Bomberman 1 ƒ40,-, Street Fighter 2 Turbo ƒ50,-, Turtles in Time ƒ30,-, Super Mario World (zonder boekje en doosje) ƒ20,-. Ook Super Game Boy te koop ƒ50,-, of ik ruil deze spellen die hier staan tegen: DKC 2, Secret of Evermore, Superstar Soccer deluxe, Earthworm Jim 2, Yoshi's Island, Theme Park of andere spellen. Liefst in de omg. Bergen op Zoom. Tel.0164-259572 (tussen 17.00 en 21.00) Robbie Cheung.

Te koop voor SNES: Theme Park ƒ50,- met doos en handleiding. Tel.013-5114124 Udenhout, omg. Tilburg. Geen vervoer! vraag naar Daan.

Te ruil voor SNES: Mickey Mania of Lion King tegen Donkey Kong 2, Super Mario World 2, Toy Story of de Smurfen. Tel.024-3781104. Nijmegen

Te koop: NES + 2 controllers + Pistool. Compleet met doos! Met de spellen: Mario 1, Mario 2, Duck Hunt en Gremlins 2 erbij. Alles kost in de winkel ong. ƒ230,-. Bij mij maar ƒ75,-. Tel.072-5625395 (Alkmaar) vraag naar Ralf.

Te koop: SNES + 7 spellen: MK 1 + 3, Killer Instinct (Am), International Super Star Soccer, Mario World (Am), Zombies Sensible Soccer (Am) + 2 controllers + converter + 1 joystick. Vraagprijs ƒ475,-. Tel.020-6195434, Ali. Bijna alle spelletjes met doosje en handleiding.

Te koop: NES + Megaman 3 + Wizards en Warriors + Turtles 2. Vraagprijs ƒ75,-. Helaas heb ik geen adapter + scartkabel voor de NES. Tel.020-6195434, Ali.

Te koop: SNES + 2 controllers + 8 spellen (o.a. I.S.S. Deluxe en Starwing) alles compleet. Winkelwaarde ± ƒ1500,-, nu voor slechts ƒ575,-. Erik Tel.0174-294554.

Te koop voor NES: Turtles 1 ƒ25,-, Airwolf ƒ25,-, Fester's Quest ƒ20,-, Power Blade ƒ20,-, Ice Hockey ƒ30,-, World Cup ƒ25,-, The Legend of Zelda ƒ35,-, Super Off Road ƒ25,-, Time Lord ƒ20,-, Double Dragon 3 ƒ40,-, Joystick ƒ15,-. Dit zijn de richtprijzen! Alles is compleet met doosje en boekje, behalve de Joystick. Wilmar Antonisen Telefoon. 078-6184768, Weegschaal 31, 3328 PA in Dordrecht na 16.00 uur.

Te koop: SNES met 4 joypads, multimap, 3 converters, 13 spellen; o.a. DKC, Stunt Race FX, Bomberman, NBA Jam, Super Metroid, Zombies, Super Mario Kart, alles nog met doos en handleiding ƒ650,-. Tel.036-5321347. (Voor snelle beller: Stapel computerbladen!).

Te ruil voor SNES: mijn Zelda 'A link to the past' (met doos en boekje) ruilen tegen jouw Secret of Mana of Secret of Evermore. Tel.089-562651. Bjorn Vandeninden Maaseik (België).

Te koop voor SNES: Bram Stoker's Dracula ƒ55,-, Spiderman and the X-Men ƒ75,-, Brutal Paws of Fury ƒ65,- en een turbo controller 'Angler' ƒ35,-. Tel.0334-951683 Leusden.

Te koop voor SNES: Starwing ƒ65,- of ruilen tegen mooi spel. Tel.073-6568860. Rond 18.00 uur bellen en vragen naar Tonnie Meulesteen.

Te koop: SNES met 9 super mooie spellen en een Game Genie alles in doosjes en met boekjes en met 2 joypads en een radio met auto reverse voor ƒ1600,-. Naam Rinze, Tel.0561-481849.

PC

Te koop: PC 486 DX2-66, 8 Mb RAM, 128 Kb cache, 420 Mb HD, 3,5" diskdrive, Quad Speed CD-ROM, Sound blaster Pro met boxen, 1 Mb videokaart, 14' SVGA monitor, muis, keyboard en printer, Win 3.11, Dos 6.22, Lotus Word Pro en ook de spellen The Riddle of Master Lu, Myst en The Psychotron. Vraagprijs ƒ1650,-. Tel.070-3659584.

Te koop: Ripper ƒ40,-, Urban Runner ƒ55,-, Screamer ƒ25,-, Torin's Passage ƒ40,-, The Dig ƒ40,-, Cinemania '96 ƒ40,-, Bureau 13 ƒ25,-, Space Quest 6 ƒ35,-, The Inca Collection ƒ35,-, Space Quest Collection ƒ35,-, Conqueror A.D. 1086 ƒ30,-, Return to Zork ƒ20,-, Psychotron ƒ20,-, Sim City 2000 ƒ20,-, Megarace ƒ15,-. Tel.020-4940083 Patrick.

Te koop: 486 DLC 40 Mhz, 4 Mb RAM, 133 Mb HDD, SVGA-monitor, 3,5 diskdrive, 5 speed CD-ROM, Soundblaster 16, 14k4 modem, MicroCrystal 1 Mb-16, 7 min kl. SVGA-kaart, muis, veel software. Vraagprijs ƒ1000,-. Tel.0318-639465, Martijn.

Te koop/Te ruil: Grandprix Manager ƒ55,- (CD-ROM) en Soccer Manager ƒ10,- (CD-ROM). Of Grandprix Manager ruilen tegen Destruction Derby (CD-ROM), dan krijg je Soccer Manager er gratis bij. Tel.0514-564414, na 18.00 uur.

Te koop: Compaq Presario CDS 524, 486 DX2-66 Mhz, 8 Mb RAM 420 Mb HD, muis, faxmodem antwoord-app., SB-PRO 4x CD-ROM, SVGA-monitor, 2 x 25 W. boxen, Win '95 (plus)+ veel software en spellen. 1 jaar oud. Prijs ƒ2500,-(incl. boeken). Dennis Boersma Tel.0512-522159 Drachten.

Te koop/Te ruil: CD-ROM FX Fighter, EK '96. Ruben Frijters Tel.076-5419900 Omg. Breda (geen vervoer).

Te ruil: Thunderscape (zonder boekje) tegen Rise of the Triads, CD-ROM versie. Tel.0597-541637. Na 18.00 uur Remon.

Te ruil: mijn Dragon Lore (origineel op CD-ROM met handleiding), Superkarts (disk), MK 3 (disk) tegen jouw: F1, GP 2, Fifa '96, Virtual Karts of Urban Runner Lost in Town. Twee van mij tegen één van jouw. Tijn Tel.073-5498754 Schijndel.

Te koop gevraagd: Phantasmagoria of ruilen tegen Lost Eden of Megarace. Lost Eden ook los te koop voor ƒ50,-. Tel.0165-512062 Oud Gastel (boven Roosendaal). Vraag naar Joël.

Te koop: PC 486 DX 2-66 VLB. 8 Mb RAM, 256 cache, 540 Mb HD, 3.5 HD Diskdrive, 4-speed CD-ROM, incl. soundblaster 16 DSP. 1 Mb Videokaart, 14' SVGA monitor 0,28 80 w. speakers, muis, keybord. Prijs ƒ1700,-. Tel.043-3471809 Robin.

Te koop: Pentium 60 Minitower 8 Mb RAM/ 460 Mb HD, Soundblaster PRO/ 2x25 Watt boxen/ Quad speed CD-ROM, SVGA monitor 14'/ Mouse + Win 95 op HD voor ƒ2000,-. Tel.030-66968

Te koop voor CD-ROM: Space Quest 6 ƒ45,- en Kings Quest ƒ45,-. Tel.070-3659584.

Te koop: Theme Park ƒ40,-, SC2000 ƒ35,-, SimTower ƒ35,-, Kings Quest 3 ƒ15,-, Worms ƒ25,-, Sam & Max hit the road ƒ25,- en Doom 1 ƒ20,-. Of één van deze spellen ruilen tegen jouw Silent Hunter of Simlsle. Alle spellen bij elkaar voor ƒ165,-. Bijna bij alle spellen zit een hintboek en codes. Tel.033-4550261 Maik.

Te koop: Soundcart (baby bomber) (excl. boxjes) ƒ45,- Tel.0229-262853.

Te ruil voor CD-ROM: 7th Guest, Lawnmowerman en de Dixons CD 4 + 5 tegen jouw Destruction Derby of Need for Speed of C+C of Warcraft 2 expansion set. Tel.070-3876515.

Te koop op CD-ROM: Nascar Racing met doos en handleiding voor ƒ35,-. Tel.0341-419483.

Te ruil voor CD-ROM: mijn WipeOut, Desert Strike, Terror from the Deep, Rebel Assault, Cannon Fodder + Beneath a steel sky (2 for 1 pack), Central Intelligence, Little Devil, Lawnmowerman en Legend of Kyrandia 1 tegen jouw Duke Nukem 3D, Need for Speed, Warcraft 2, MK 3, Witchaven 2, Civilization 2 of Settlers 2. Voor Settlers 2, Civilization 2, MK 3 en Need for Speed mag je 3-4 CD's kiezen. Te koop: Interne Quad speed CD-ROM speler ± 6 mnd oud ƒ160,- of ruilen tegen SNES met minimaal 2 spellen. Tel.079-3512915 Zoetermeer (geen eigen vervoer).

Te koop: USS Ticonderoga (zonder boekje) CD-ROM versie. Prijs ƒ75,-.

Te ruil: Bloodnet en Megarace in een doos, complete CD-ROM versie, tegen The Need for Speed. Tel.0597-541637. Na 18.00 uur Remon.

Te koop voor de PC CD-ROM: Iron Assault z.g.a.n. ƒ30,- Tel.0229-262853.

Gevraagd op CD-ROM: Command & Conquer incl. videoband en Fifa Soccer '96 ruilen tegen MK 3, Alone In The Dark 1, 2 of Warcraft 1, Doom 1, 2. Jeroen Tel.0174-414315.

Te koop: 5 CD-ROM spellen: Stonekeep, Ceasar II, 11th Hour, Loadstar, Crusader no Remorse. Alles nog in originele verpakking. Nu maar ƒ50,- per stuk. Tel.0161-453074 Pim.

Te koop/Te ruil: Voor PC het spel Virtual Karts Prijs ƒ50,- of ruilen tegen een Strategie spel of een spannend spel of Mechwarrior. Vraag naar Tom Tel.0223-627809.

Te koop: Space Quest VI op CD-ROM met handleiding ƒ60,-, liefst ruilen tegen Space Quest V op CD-ROM met handleiding. Vragen naar Niels Tel.0299-436717 Purmerend.

Te koop/Te ruil: SimCity 2000, The 7th Guest, The Journeyman Project-Turbo, Football Manager 2, Panzer General en nog wat spel CD's. Faruk Ates Tel.071-5802211. Zoeterwoude.

Te koop: P120, 1.2 gig HD, 8 Mb RAM, 15' kleurenmonitor, SVGA kaart, win'95, keyboard, 3,5' drive, faxmodem, alles gloednieuw. Prijs ƒ1650,- Tel.035-5241743.

Te koop op CD-ROM: Doom 2 ƒ35,-, 10 shareware CD's ƒ50,-, Theme Park ƒ40,-, Rott ƒ40,-, Heli ƒ40,-, Kyrandia 1 ƒ15,-, Mad Dog 2 ƒ25,-, 7th Guest ƒ20,-, Lost Eden ƒ35,-, Cyberia ƒ35,-, Cyberwar ƒ40,-, Wrath of the Gods ƒ40,-. En nog veel meer. Of ruilen tegen (liefst CD-ROM): Warcraft 2, (W2 Expension set), C&C Toolkit, Duke Nukem 3D, C&C Covert, SC2000 + editors, H.O.F., Quake Shareware. Vraag naar Jan-Hein Backus. Tel.024-3222762. Nijmegen.

Te koop/Te ruil: Wie wil er met mij PC spellen ruilen? Ook te koop: Ice & Fire ƒ25,-, Expect no Mercy ƒ35,- of allebei ruilen tegen Sonic the Hedgehog, Virtua Fighter (remix) of Daytona USA. Ook te koop: ESS 16 Bit geluidskaart ƒ40,-. Tel. en Fax.0252-413133. Email: jasper.aart@pi.net alles z.g.a.n. en op CD-ROM.

Te koop: Compaq Prolinea 486/DX2 66 Mhz, 8 Mb RAM, 1 Mb vesa grafische kaart, double speed CD-ROM, Soundblaster, 540 Mb Harddisk, monitor, spellen. Prijs ƒ1250,- Tel.026-3219914 Bas Bandringa.

Te ruil: Mijn Police Quest Swat, Alien Odyssey, MK 3 tegen jouw Last Bounty Hunter, Rise of the Triad, Fury of the Furies, Monopoly of Terminator Future Shock. Mijn games zijn allemaal origineel op CD-ROM dus dat moeten die van jou dan ook zijn. Tel.010-5114268

Te koop: Gabriel Knight II; origineel op CD-ROM. Prijs ƒ70,-, of ruilen tegen jouw originele Wing Commander 4 op CD-ROM. Hiervoor betaal ik eventueel bij. Te koop gevraagd: Little Big Adventure p.n.o.t.k. Tel.0174-514028 Richard (na 18.00 uur).

Te koop voor de PC: Actua Soccer, Fatal Racing, Earthworm Jim 1 & 2, MK 3, Rayman, Toshinden, Return Fire (windows 95 versie), Boppin, Duke 3D, Descent, Micro Machines 2 + toolkit, Ravers Revolution, Toons, Lion King print studio, BC racers, Syndicate, Brutal Paws of Fury, Sam and Max Hit the Road, SimCity 2000, Wacky Wheels, Klick and Play, To Fast for You, etc. Ruilen tegen: Theme Park, Discworld 1 of 2, Full Throttle, Virtua Fighter, Destruction Derby, Wetlands, C&C, Gearheards, Slipstream 5000, Quake, Descent 2, Bermuda Syndrome, Power Soccer, Zork Nemesis, ShellShock en nog andere toffe spellen. Tel.076-5973053 Wouter Rayée Zundert of Tel.076-5973936 Bas v. Kuijck Zundert (bellen na 17.30).

Te koop: IBM PC 386, 6 Mb RAM, 125 Mb Harddisk, VGA kleurenmonitor, muis, met windows 3.11, Dos 6.22 en WPWIN 6.0 en spellen ƒ600,-. Tel.0251-243110.

Te koop/Te ruil: Congo ƒ55,-, Settlers 2 ƒ55,-, Duke Nukem 3D shareware versie ƒ10,- of te ruil tegen Gender Wars, Quake, Witchaven 2 of andere spellen in overleg, alleen originele spellen met handleiding en doos. Tel.0485-318401. Jeroen.

Te ruil voor CD-ROM: The Settlers 2 met handleiding en doos. Alleen ruilen tegen GP-Manager of Grand Prix 2. Tel.0486-431727. Jordy van Katwijk (geen vervoer).

Te koop: Dynalink Fax-modem ƒ30,-, Panasonic 2x speed CD-ROM speler met interface-card ƒ70,- (samen ƒ90,-). Spel 1944 Across the Rhine CD-ROM voor ƒ60,-. Tel.0183-626673 na 18.00 uur.

Te koop voor de Mac: CD-ROM met 300 spellen + extra's (shareware) ƒ7,50. Tel.0229-262853.

Gevraagd: Ik ben op zoek naar Grand Prix 2, ruilen tegen Worms of NHL'95. Niet ruilen? Ik bied ƒ60,-. Tel.0348-443510 Harmelen (omg. Utrecht) Frank.

Te ruil voor de PC: Rebel Assault, MK 3, Startrek A Final Unity en Spycraft. Voor Maddog 1 of 2, Dust of andere leuke spellen. Alles op CD-ROM. Eventueel ook te koop. Telefoon 030-2522451 Utrecht na 16.00 uur.

PLAYSTATION

e koop: Need for Speed + Ridge Racer samen voor ƒ145,-, ik verkoop ze niet apart. Tel.024-6421126, Joey (ma t/m do na 16.00 uur).

Te koop voor PlayStation: Lone Soldier ƒ70,-, Tekken 1 ƒ70,-, NBA Jam TE ƒ80,-, Demo 1 ƒ12,50. Of een spel ruilen tegen Alien Triology of MK 3. Bellen van maandag tot vrijdag na 17.30 uur naar Tom Geraedts Tel.077473-2730.

Te koop: PlayStation + joypad, aansl. app. + demodisc + 2 spellen MK 3 en Toshinden 2. Prijs ƒ825,- vervoer aanwezig. Tel.0598-613770.

Te koop/Te ruil: Criticom voor ƒ75,- en Ridge Racer Revolution voor ƒ100,- of ruilen tegen een ander spel. Tel.073-6567605.

Te ruil voor PlayStation: mijn Need for Speed tegen jouw Ridge Racer Revolution. Tel.072-5722429.

Te koop: PlayStation + 2 joypads + RF Kabel en Scart + Toshinden 2 + Tekken + Doom + Total NBA '96 en 4 demo cd's voor ƒ850,-. Tel.0518-403464, Marco.

Te koop: PlayStation + 3 spellen: Tekken, Destruction Derby en Worms, + 2 joypads met alle kabels die erbij horen. (Geen RFU antennekabel maar een AV kabel + euro-AV connection plug, ofwel SCART). Prijs ƒ600,-. Bellen naar 0412-492608 in Macharen (Oss) Dorpstraat 17, 5367 AK.

DIVERSEN

Te koop/Te ruil: Virtual Boy (32 bit) + 4 spellen + boekjes + doosjes (compleet dus) ƒ400,-. Te ruil tegen een goede PC (min. 486-66). Tel.020-6176365 Ruben.

Te ruil: Mastersystem II + 2 joypads en 7 spellen (Moonwalker, Golden Axe, Sonic 1 en 2, Donald Duck, Asterix, Alex Kidd) tegen 2 van deze spellen op de SNES; Theme Park, Fifa Soccer '96, Street Racer, SimCity, Doom. Of alles tegen jouw International Superstar Soccer Deluxe (SNES). Tevens te koop: Virtual Soccer (SNES) ƒ25,-. Tel.013-5053545, Kevin (omg. Tilburg) 's avonds bellen.

Te koop/Te ruil: Mastersystem II met 2 joypads en 12 spellen (o.a. Wimbledon, Asterix, Shinobi, Indiana Jones, enz.). Prijs ƒ250,-. Ruilen tegen : Game Gear met minstens 2 spellen of Game Boy met minstens 3 spellen. Tel.0314-342677 Jasper Doetinchem.

Te koop/Te ruil: MegaDrive + 3 controllers 2 infrarood met turbo en slowmotion en 1 gewone, alles compleet in doos + 16 spellen ook in doosjes + boekjes, o.a. Rock & Roll Racing, Mario Andretti Racing, Sonic Spinball, Turtless TMF, Super Monaco GP (Amerikaanse versie + converter), Ghouls 'n Ghosts (Jap.). Dit alles voor ƒ900,- of ruilen tegen een PlayStation met min. 2 spellen. Tel.0413-267290, Theo.

Te koop: CD-i met 8 schijfjes en een afstandsbediening. Nieuw ƒ1370,-, vraagprijs ƒ650,-. Tel.0521-513540 (na 17.00 uur) Jacek.

Te ruil: Wie wil zijn PlayStation of Saturn met een paar vette spellen tegen onze SNES ruilen? Bij de SNES: 2 propads, 2 gewone joypads, grote joystick, gamegenie met codeboek, SCART aansluiting en 10 spellen; DKC, Pilotwings, Final Eight, Street Fighter 2, Bubsy, MK 2, Zelda 3, Super Street Fighter 2, Vortex en Street Racer. Geert en Maarten Tel.0114-319949 (Na 16.00 uur).

Te koop/Te ruil: SNES + 13 spellen + converter + Super Game Boy voor ƒ400,- of ruilen voor 4 PlayStation spellen (WipeOut, Tekken, MK 3, Ridge Racer, Destruction Derby, Rayman of SF Alpha). Joris Kayzel. Tel.020-6720714 Amsterdam.

COMMODORE

Te ruil: Wie o wie zou spelletjes willen ruilen voor de Amiga 500 met mij? Ik heb o.a. MK 2, Cannon Fodder 1 & 2, The Chaos Engine, Stunts, Total-Footbal en nog veel meer. Ik zou het fijn vinden als je in de buurt van Zuid-Gelderland woont. Tel.0487-531554, Remy.

Te koop: Commodore 64, compleet, inclusief monitor (kan ook op TV worden aangesloten), qwerty-toetsenbord, joystick, circa 100 diskettes, boordevol met spelletjes (incl. tekstverwerking-diskette). Alles is compleet met kabels, snoeren en adaptor. Prijs nader te overleggen. Tel.02/582.24.48 (België). Bellen alleen vrijdag tussen 16.00 en 19.00 uur of tot 28/10/96 vanaf 16.00 uur (onbeperkte duur). Vragen naar Joeri.

Te koop: een Amiga 500 met 1 Mb geheugen en een PC-Bord met MS-Dos 6.12 + GWBASIC met muis, Joystick en 50 games o.a. The Settlers, Civilization, Sim City enz. Prijs ƒ350,-. Interesse, schrijf dan naar Tinus van Wanrooij, Curacaostraat 29, 4812 CA Breda. Te koop: SNES spellen o.a. MK 3, Zelda 3, Supermario World 2, Secret of Mana, Lion King en nog 10 andere. Per stuk ƒ65,- eventueel ruilen voor PlayStation met spellen. Tel.0348-562098 Oudewater(tussen Gouda en Woerden).

POWER UNLIMITED

POWER UNLIMITED
is een uitgave van
VNU Business Publications.

Postadres redaktie
POWER UNLIMITED
Postbus 9805, 1006 AM Amsterdam
E-mail: power@euronet.nl

Powerweb
HTTP://WWW.BPA.NL/POWERWEB

Redaktie
Edwin Ammerlaan (hoofdredacteur),
Ed Wiggemans (eindredacteur),
Bjørn Bruinsma, Bas le Clercq, Ben de Dood,
Thomas Glas, Nancy Kamperveen,
Kees de Koning,
Michael Schaeffer, Laura ten Seldam,
Richard Simon, Andreas Urhahn.

Redaktie-secretariaat
Hennie Fikke, 020-4875346.

Vormgeving
EP&PP :Arend Bloemink (art-director),
Erik van den Heuvel, Nella de Koster,
Marie-José Reuwer, Casper Voortman
Anne Rose Oosterbaan, Anne Kik.

Illustraties
Angel© & Ice© TBH-Q©, Aryton.

Aan dit nummer werkten mee
Ed Buiskool, Nanda Wijnands, Rob Mekken,
Harry de Waard, Jan Hakkert en Dick Pater.

Uitgever
Aart van der Want.

Marketing
Petra Entius, 020-4875471.

Advertentie-acquisitie en advertentie administratie
VNU Business Publications B.V.
Rinus van Arnhem, 020-4875436
Tom Wildenburg, 020-4875547.

Abonnementsopgave
Voor abonnementsopgaven kunt u zich wenden tot:
Power Unlimited Antwoordnummer 50300, 2000 VK
Haarlem of bel: 023-5173524 (maandag t/m vrijdag van 9.00 tot 17.00 uur).
Bezorging: via Media Expresse of Media Post.

Abonnementsvoorwaarden
Het abonnementsgeld dient bij vooruitbetaling te worden voldaan. Voor de betaling daarvan ontvangt u een acceptgirokaart. Betaling door middel van automatische incasso is ook mogelijk. Abonnementen gelden tot wederopzegging en worden zonder tegenbericht automatisch verlengd. Het opzeggen van uw abonnement dient bij voorkeur schriftelijk te geschieden 6 weken voor afloop van het abonnement bij Media Expresse.
Adreswijzigingen: Geef uw nieuwe adres drie weken voor verhuizing op aan Media Expresse of Media Post.

Abonnementsprijs
f 65,45 per 11 nummers (= f 5,95 per nummer).
België: 1430 BF.
Prijswijzingen voorbehouden.

Woont u in België?
Wilt u zich in België abonneren op Power Unlimited, dan kunt u contact opnemen met Tijdschriften Uitgevers Maatschappij, Jan Blockxstraat 7, 2018 Antwerpen, telefoon 03/247.45.11
TUM klantenservice: 03 / 247.45.93

Wet op persoonsregistratie
Wij maken u erop attent dat wij enkele door u verstrekte gegevens, zoals naam, adres en telefoonnummer hebben opgenomen in ons gegevensbestand. Dit is aangemeld bij de registratiekamer te Rijswijk onder nummer P 0001113.

Losse nummers
Losse nummers zijn verkrijgbaar bij de kiosk, boek- of tijdschriftenhandel, supermarkten en warenhuizen.

Reeds verschenen nummers
Reeds verschenen nummers kunnen tot maximaal 6 maanden na de verschijningsdatum worden nabesteld door f 9,45 per nummer over te maken op giro 670500 t.n.v. Medianet, Haarlem onder vermelding van het gewenste nummer.
Ook verkrijgbaar via Media Expresse.

Prepress
Rijnders en van Driest, Nieuwegein

Druk
Boekhoven-Bosch, Utrecht

NOTU VAK — **Aangesloten bij Notu**

Maak je verza

De kelder van de Power Unlimited-redactie ligt niet alleen vol met antieke spellen en 'mysterieus' verdwenen ex-redacteuren, ook staat er een grote kluis waarin we alle oude jaargangen bewaren. Je begrijpt het al, de kluis is vol, dus geven we je een niet te missen kans om je Power Unlimited-verzameling compleet te krijgen.
Wat moet je doen? Tel het bedrag van het gewenste aantal oude Power Unlimiteds bij elkaar op en maak dit over op:

Giro: 13.64.00 of Bankrekening: 54.01.84.020
Ten name van: VNU BPA / Power Unlimited te Amsterdam
Belangrijk: Vermeld op de overschrijving de gewenste bestelnummers en je adres (straat, huisnummer, postcode, woonplaats).

PRIJZEN
Losse nummers uit 1993, 1994, 1995: f 4,50 per stuk.
Losse nummers uit 1996: f 9,45 per stuk.

Complete jaargang 1993 (5 nummers): f 20,00 (Bestelnummer: PU1993).
Complete jaargang 1994 (11 nummers): f 40,00 (Bestelnummer: PU1994).
Complete jaargang 1995 (11 nummers): f 40,00 (Bestelnummer: PU1995).

alle bedragen zijn inclusief verzendkosten.

1993



PU937-8 ƒ 4,50



PU9309 ƒ 4,50



PU9310 ƒ 4,50



PU9311 ƒ 4,50



PU9312 ƒ 4,50

1994



PU9401 ƒ 4,50



PU9402 ƒ 4,50



PU9403 ƒ 4,50



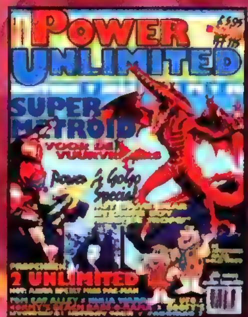
PU9404 ƒ 4,50



PU9405 ƒ 4,50



PU9406 ƒ 4,50



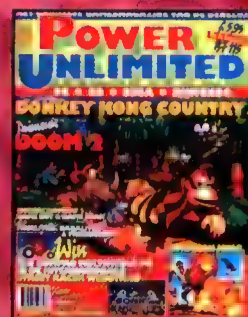
PU947-8 ƒ 4,50



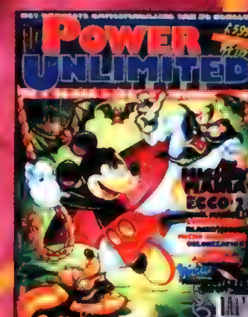
PU9409 ƒ 4,50



PU9410 ƒ 4,50



PU9411 ƒ 4,50



PU9412 ƒ 4,50

meling compleet

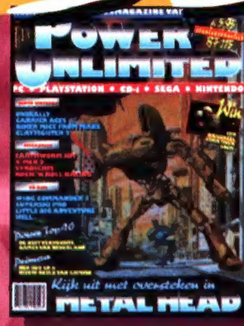
1995



PU9501 ƒ 4,50



PU9502 ƒ 4,50



PU9503 ƒ 4,50



PU9504 ƒ 4,50



PU9505 ƒ 4,50



PU9506 ƒ 4,50



PU957-8 ƒ 4,50



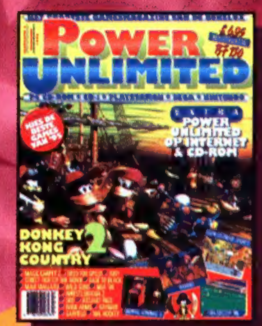
PU9509 ƒ 4,50



PU9510 ƒ 4,50



PU9511 ƒ 4,50

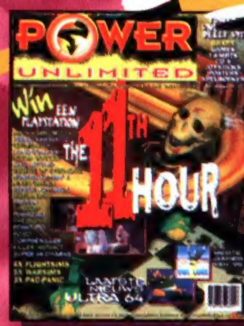


PU9512 ƒ 4,50

1996



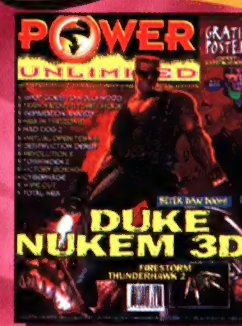
PU9601 ƒ 9,45



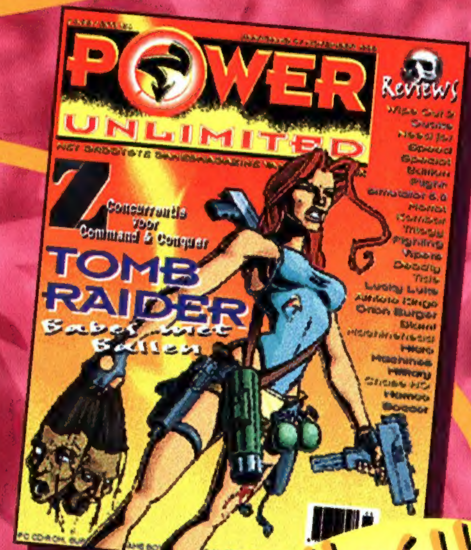
PU9602 ƒ 9,45



PU9603 ƒ 9,45



PU9604 ƒ 9,45





PU9605 ƒ 9,45



PU9606 ƒ 9,45



PU967-8 ƒ 9,45



PU9609 ƒ 9,45



PU9610 ƒ 9,45

PU9611 Nu in de winkel!

de QWIFZ

DOOR

TJA... 'T BLIJFT WENNEN OP EEN **INSTABIELE** PLANEET...

... DIE INEENS **EVEN** VERANDERT IN **NEW YORK**...



... DE MEGAPOOL VOL **SEX**, **DRUGS** EN ROCK & ROLL **MUZIKANTEN**...

...VOORAL OP STRAAT... BIJ **MIJ** VOOR DE DEUR!!





HEB **IK** WEER

EEN AMBITIEUZE STRAAT MUZIKANT MET EEN STEM ALS EEN **BOTTE** ZAAG!

GEWOON EEN VROLIJK LIEDJE

HELAAS KWAM MIJN **WAARDERING** VOOR Z'N GABBERHOUSE VERSIE-**UNPLUGGED**- VAN DE MEGAHIT VAN **DENNIS** NIET OVER



TIJD VOOR WAT ANDERS





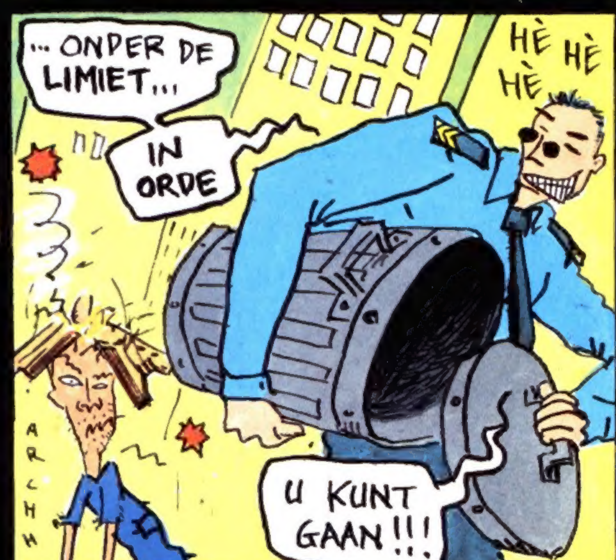
...IETS **SUBTIELERS**











lekker cappie toch?



WIL JE EEN ABONNEMENT MAAR GEEN CAP DAN KOST JE DAT *ƒ* 30,-

VUL DE BON IN OP PAGINA 77 OF BEL GRATIS 06 - 0224222

(IEDERE DAG VAN 9.00 TOT 20.30 OOK IN HET WEEKEND)

f 6.95 / BFR 13
JAARGANG 4 / NOVEMBER 1996



POWER UNLIMITED

HET GROOTSTE GAMESMAGAZINE VAN

Reviews

Wipe Out 2
Quake
Need for Speed Special Edition
Flight-simulator 6.0
Mortal Kombat Trilogy
Fighting Vipers
Deadly Tide
Lucky Luke
Athlete Kings
Orion Burger
Blam! Machinehead
Micro Machines Military
Chase HQ
Namco Soccer

Z

Concurrentie voor Command & Conquer

TOMB RAIDER

Babes met Ballen

